INHALT

Kapitel 1

AM ANFANG 3

Einleitung 4
Die Zivilopädie 5
Systemanforderungen 5
Installation 6
Ein Spiel starten. 6
Die Civilization IV-Internetseite: www.CivIV.com 6

Kapitel 2

NEUES 7

Einleitung 8
Der Große General 8
Neue Diplomatie-Optionen. 10
Neue Zivilisationen 11
Neue Herrscher 11
Neue Einheiten 11
Neue Gebäude. 12
Neue Wunder 12
Neue Spielelemente 13

Kapitel 3

NEUE SZENARIEN 24

Einleitung 25
Szenario-Übersicht 25
450 vor Christus: Die Einigung Chinas 27
444 vor Christus: Der Peleponnesische Krieg. 38
336 vor Christus: Alexander der Große. 41
300 vor Christus: Der Aufstieg Roms 47
800 nach Christus: Das Wikingerzeitalter 56
1206 nach Christus: Dschingis Khan 58
Barbarenhorde 63
Omen. 64

Kapitel 4

REGELÄNDERUNGEN UND UPDATES 67

Einleitung 68
Updates herunterladen 68
Die Updates 68
Der Pitboss 70

ANHANG 73

Referenzübersichten 74
Credits. 102
Garantie 104
Kundendienst 106

KAPITEL 1
AM ANFANG

EINLEITUNG

Willkommen zu Warlords!

Willkommen zum Warlords-Add-On für Sid Meiers *Civilization*® IV! *Warlords* fügt der Welt von *Civilization IV neue Zivilisationen, neue Herrscher, neue Gebäude sowie neue Einheiten hinzu und ergänzt sie zudem um aufregende neue Szenarios*. Die Warlords-Installations-DVD enthält bereits alle Updates/Patches, die seit Veröffentlichung des originalen *Civilization IV*-Spiels herausgebracht wurden. Zukünftige Updates stehen darüber hinaus auf der *Civilization IV*-Internetseite (siehe unten) zum Download bereit.

Wichtig: Beachten Sie bitte, dass Sid Meier's *Civilization IV* bereits auf Ihrem Computer installiert sein muss, um das Add-On spielen zu können. Ohne *Civilization IV* ist das *Warlords*-Add-On nicht spielbar! Weitere Informationen zur Installation des Add-Ons finden Sie später im Abschnitt "Installation".

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch ist in vier Kapitel und einen Anhang unterteilt und beschreibt die Neuerungen, die Sie im Warlords-Add-On erwarten. Grundsätzlich ist es allerdings nicht erforderlich, erst das ganze Handbuch durchzulesen, bevor Sie *Warlords* genießen können. Insbesondere erfahrene *Civilization IV*-Spieler können sich problemlos einfach geradewegs ins Spielgeschehen stürzen. Es reicht vollkommen aus, das Handbuch erst dann zu Rate zu ziehen, wenn irgendetwas unklar erscheint.

Kapitel 1: AM ANFANG

Hierbei handelt es sich um den einleitenden Text, den Sie gerade lesen.

Kapitel 2: NEUES

Dieses Kapitel enthält wichtige Informationen über die neuen Zivilisationen, Staatsoberhäupter, Gebäude und Einheiten, die im *Warlords*-Add-On zum Einsatz kommen.

Kapitel 3: NEUE SZENARIEN

In diesem Kapitel finden Sie die Beschreibungen der sechs neuen Szenarios in *Warlords*.

Kapitel 4: REGELÄNDERUNGEN UND UPDATES

Regeländerungen und sonstigen Neuerungen, die sich aus früheren Updates und Patches zu *Civilization IV* und diesem Add-On ergeben haben, sind hier beschrieben.

Anhang

Der Anhang enthält neben aktualisierten Listen und Tabellen auch die Credits, die Garantiebedingungen, Kundendienstinformationen sowie Copyright-Hinweise.

DIE ZIVILOPÄDIE

Während der Installation des Warlords-Add-Ons wird die Online-Zivilopädie von *Civilization IV* automatisch aktualisiert und um die umfangreichen Informationen zu den Neuerungen in Warlords ergänzt. Es empfiehlt sich daher, bei Bedarf auf diese Informationsquelle zurückzugreifen.

Beachten Sie bitte, dass separate Beschreibungen für die Warlords-Spielszenarien inklusive der darin enthaltenen Spielelemente in die Zivilopädie aufgenommen wurden. Ein szenariospezifisches Spielelement, das im Hauptspiel keine Anwendung findet, ist daher ausschließlich im Zivilopädieeintrag des betreffenden Szenarios zu finden, nicht jedoch in der Zivilopädie des Hauptspiels.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Die Systemanforderungen für das *Warlords*-Add-On entsprechen denen für das Hauptspiel Sid Meier's *Civilization IV*.

Um das Warlords-Add-On spielen zu können, muss Sid Meier's *Civilization IV* auf Ihrem Computer installiert sein!

Minimum-Systemanforderungen

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,2 GHz

256 MB RAM

64-MB-Grafikkarte mit Hardware T&L (GeForce 2, Radeon 7500 oder besser)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk

1,7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (enthalten)

Empfohlene Systemanforderungen

Intel Pentium 4, AMD Athlon oder äquivalenter Prozessor mit 1,8 GHz

512 MB RAM

128-MB-Grafikkarte mit DirectX 8-Unterstützung (Pixel- und Vertex-Shader)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk

1,7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (enthalten)

Unterstützte Betriebssysteme

Windows 2000 (mit Service Pack 1 oder höher), Windows XP Home oder Professional (mit Service Pack 1 oder höher)

INSTALLATION

Legen Sie die DVD von Sid Meier's *Civilization IV—Warlords* in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie auf die schnelle Installationsoption, um das Add-On ohne weitere Eingabeaufforderungen mit den Standardeinstellungen zu installieren. Erfahrene Spieler können die Installation über die benutzerdefinierte Installation erst noch anpassen.

Damit das *Warlords*-Add-On installiert werden kann, muss Sid Meier's *Civilization* IV bereits auf dem Computer vorhanden sein!

EIN SPIEL STARTEN

Der Spielstart erfolgt ebenso wie beim Hauptspiel *Civilization IV*, allerdings wurde das Hauptmenü um die Option "Warlords-Szenarios" ergänzt. Weiterführende Informationen zu den Warlords-Szenarios finden Sie im Kapitel 3.

DIE CIVILIZATION IV-INTERNETSEITE: WWW.CIVIV.COM

Auf der *Civilization IV*-Internetseite finden Sie aktuelle Meldungen, Tipps und Informationen zu *Civilization IV* und dem Warlords-Add-On. Darüber hinaus bietet die Seite auch Links auf Fan- und andere Sites, auf denen Sie sich mit anderen Spielern austauschen oder *Civilization IV*-Onlinespielen anschließen können. Diese Internetseite wird regelmäßig aktualisiert und lohnt zweifellos immer einen Besuch.

Sie finden sie unter: **www.CivIV.com.**

KAPITEL 2

NEUES

EINLEITUNG

Das Warlords-Add-On enthält zahlreiche neue Spielelemente für Civilization IV, einschließlich der neuen Einheit Großer General/Kriegsherr sowie einer Reihe neuer Zivilisationen, Staatsoberhäupter, einzigartiger Gebäude und Einheiten.

DER GROSSE GENERAL

Warlords stellt Ihnen eine völlig neuartige Einheit zur Verfügung: den Großen General. Um auf diese Einheit zurückgreifen zu können, muss Ihre Zivilisation Siege auf dem Schlachtfeld erringen. Unmittelbar nach der Bereitstellung eines Großen Generals können Sie ihn zum Kriegsherrn ernennen und mit einer anderen Einheit im Feld zusammenschließen. Dadurch erhalten alle auf demselben Geländefeld befindlichen Einheiten einen einmaligen Erfahrungsbonus. Alternativ können Sie Ihren Großen General aber auch mit der Errichtung einer Militärakademie beauftragen oder ihn zum Großen Militärausbilder ernennen.

Einen grossen general erzeugen

Die Produktion Großer Generäle steht in direktem Zusammenhang mit der Zunahme der Erfahrungspunkte Ihrer Einheiten. Den Fortschritt der gesammelten Erfahrungspunkte können Sie anhand der "Kampferfahrungsanzeige" überwachen (im Militärberater-Bildschirm [F5]). Sobald Sie über eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten verfügen, wird in einer Ihrer Städte ein Großer General bereitgestellt. Anschließend wird die Kampferfahrungsanzeige auf null zurückgesetzt und die Zählung der Erfahrungspunkte bis zur Verfügbarkeit des nächsten Großen Generals beginnt von vorn. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass jeder folgende Große General mehr Punkte kostet als sein Vorgänger.

Bewegen Sie den Cursor über die Kampferfahrungsanzeige, um zu überprüfen, wie viele Erfahrungspunkte Sie gegenwärtig besitzen und wie viele Sie noch ansammeln müssen, bis Sie Ihren nächsten Großen General einsetzen können.

Grossen general fortbewegen

Große Generäle besitzen eine Fortbewegungsgeschwindigkeit von 2. Wie andere Große Persönlichkeiten können Sie sich allein über das Kartengebiet fortbewegen, auf Karavellen und U-Booten transportiert werden oder sich mit anderen Einheiten zusammenschließen. Außerdem können Große Generäle, die zu Kriegsherren ernannt wurden, eine andere Militäreinheit "anführen" (siehe dazu Abschnitt "Einheit als Kriegsherr anführen" weiter unten), wodurch sich die beiden Einheiten fortan immer gemeinsam fortbewegen.

Verlust eines grossen generals

Wenn sich ein Großer General allein auf einem Geländefeld befindet und er dort auf eine feindliche Einheit trifft, wird er vernichtet. Das gleiche Schicksal ereilt ihn, wenn er von einer Marineeinheit transportiert wird, die sinkt bzw. versenkt wird oder wenn er in einer Stadt stationiert ist, die erobert oder zerstört wird. Als "Kriegsherr" geht der Große General auch dann verloren, wenn die Einheit, die er anführt, vernichtet wird (siehe unten).

Spezialfähigkeiten des grossen generals

Große Generäle besitzen eine Reihe von Spezialfähigkeiten. Wie die Großen Persönlichkeiten werden auch Große Generäle durch den Einsatz dieser Fähigkeiten geopfert.

Spezialfähigkeiten des grossen generals

Grosser militärausbilder

Lässt sich der Große General als Großer Militärausbilder in einer Stadt nieder, erhalten alle in dieser Stadt produzierten Einheiten +2 Erfahrungspunkte.

Militärakademie bauen

Wird der Große General eingesetzt, um eine Militärakademie in einer Stadt zu errichten, erhält diese Stadt fortan einen Produktionsbonus von +25% für die Errichtung von Militäreinheiten.

Einheit als kriegsherr anführen

In diesem Fall wird der Große General zum Kriegsherrn ernannt. Dies hat zur Folge, dass er sich mit einer Einheit, die sich auf demselben Geländefeld befindet, zusammenschließt und insgesamt 20 Erfahrungspunkte zu gleichen Teilen auf alle Militäreinheiten auf demselben Geländefeld überträgt.

Wo kann der Große General zum Kriegsherrn ernannt werden?

Grundsätzlich ist die Ernennung des Großen Generals auf jedem beliebigen Geländefeld möglich, auf dem sich mindestens eine für den Zusammenschluss geeignete Einheit befindet.

Wie wird der Große General zum Kriegsherrn ernannt?

Klicken Sie zunächst auf das zum Großen General gehörige Aktionssymbol "Truppen als Kriegsherr anführen" und führen Sie dann folgende Schritte aus:

1. Wählen Sie aus, mit welcher Einheit sich der Große General zusammenschließen soll: Wenn nur eine mögliche Einheit auf dem Geländefeld vorhanden sein sollte, erfolgt der Zusammenschluss mit dem Kriegsherrn automatisch.

2. Weisen Sie den auf dem Geländefeld vorhandenen Einheiten Beförderungen zu: Der Große General überträgt automatisch insgesamt 20 Bonus-Erfahrungspunkte zu gleichen Teilen auf alle Einheiten auf demselben Geländefeld. Wenn dadurch Beförderungen für eine oder mehrere Einheiten verfügbar werden, können Sie jeder Einheit die gewünschte Beförderung einzeln zuweisen.

Auswirkungen der zuweisung eines kriegsherrn zu einer einheit

Eine Einheit, die mit einem Kriegsherrn zusammengeschlossen wird, genießt zweierlei Vorteile:

1. Freie Modernisierungen: Die für eine Einheit verfügbaren Modernisierungen sind kostenlos einsetzbar. Außerdem behält die Einheit auch nach der Modernisierung alle bisher erworbenen Erfahrungspunkte.

2. Zugriff auf spezielle Beförderungen: Für Einheiten, die einem Kriegsherrn unterstellt sind, stehen spezielle Beförderungen zur Verfügung, die von nicht mit einem Kriegsherrn zusammengeschlossenen Einheiten nicht genutzt werden können - so zum Beispiel Kampf VI (+25% Stärke), Arzt III (+15% Heilungsrate für Einheiten auf demselben und angrenzenden Geländefeldern), Taktik (+30% Rückzugswahrscheinlichkeit), Führerschaft (+50% Erfahrungspunkte durch Kampf) und Kampfmoral (+1 Fortbewegungsreichweite).

DIPLOMATIE-OPTIONEN

Vasallenstaaten

Ein Vasallenstaat leistet einer anderen Zivilisation, dem so genannten Hegemoniestaat, einen Treueeid und bietet ihm als Gegenleistung für den gewährten Schutz und die Sicherstellung des Wohlergehens seiner Vasallen diverse Dienste an.

Dienste im rahmen der vasallenschaft

Die Vasallenschaft erhöht die Zufriedenheit im Hegemoniestaat, bewirkt andererseits aber einen Anstieg der Unzufriedenheit im Vasallenstaat.

Der Hegemon genießt uneingeschränktes Durchreiserecht durch die Territorialgebiete des Vasallenstaates und profitiert von der Sichtbarkeit aller zum Vasallenstaat gehörigen Städte. Außerdem erfolgt die Heilung seiner Einheiten auf Vasallenterritorium genauso schnell wie auf heimischem Boden und er hat das Recht, die Festungsanlagen seiner Vasallen zu nutzen.

Darüber hinaus kann der Hegemon sämtliche Ressourcen beanspruchen, die der Vasallenstaat besitzt, selbst dann, wenn lediglich eine einzige vorhanden sein sollte. Einen Haken gibt es allerdings: Sollte sich der Vasall weigern, der Tributforderung des Hegemons nachzukommen, erlischt die Vasallenschaft augenblicklich und es herrscht automatisch Krieg zwischen den beiden Parteien. Nur in diesem speziellen Fall kann es überhaupt zum Kriegsausbruch zwischen Hegemon und Vasall kommen, denn normalerweise können sich die beiden in Vasallenschaft verbundenen Zivilisationen nicht gegenseitig angreifen. Sollte der Hegemon hingegen Krieg gegen eine dritte Partei führen, ist der Vasallenstaat automatisch verpflichtet, ihm als Verbündeter zur Seite zu stehen. Vasallenstaaten haben weder das Recht noch die Macht, eigenständig Kriegserklärungen auszusprechen oder Friedensvereinbarungen zu treffen.

Kosten der vasallenschaft

Sobald ein Hegemoniestaat einen Vasallenstaat besitzt, fallen für die eigenen Städte höhere Unterhaltskosten an. Diese Kosten steigen in Relation zu der Anzahl der Städte in seinen Vasallenstaaten. (Allerdings muss der Hegemon natürlich nicht für den Unterhalt der Städte seiner Vasallen aufkommen - er zahlt lediglich zusätzliche Unterhaltskosten für die Städte innerhalb seiner eigenen Zivilisation.)

Varianten der vasallenschaft

In Friedenszeiten kann eine Zivilisation einer anderen, überlegeneren Zivilisation von sich aus die Vasallenschaft anbieten, sobald sie den "Feudalismus" erforscht hat. Eine solche vorübergehende Vasallenschaftsvereinbarung kann nach 10 Runden vom Vasallenstaat selbst (nicht vom Hegemon) aufgekündigt werden. Dies bedeutet auch, dass alle Zivilisationen, die zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses mit einer der beiden Parteien im Krieg lagen, nun automatisch beide Parteien zum Gegner haben.

In Kriegszeiten entsteht eine Vasallenschaft durch Kapitulation.

Kapitulation

Im Wesentlichen unterscheidet sich eine durch Kapitulation zustande gekommene Vasallenschaft nicht von der zu Friedenszeiten geschlossenen Vereinbarung, allerdings lässt sich diese Variante auch nach 10 Runden nicht einfach aufkündigen, es sei denn, der Vasallenstaat ist auf mehr als die Hälfte des Territorialgebietes und die Bevölkerungsgröße des Hegemoniestaates angewachsen. Außerdem kann ein Vasallenstaat seine Kapitulation wieder rückgängig machen, wenn er seit Abschluss der Vereinbarung die Hälfte seiner Territorialgebiete verloren hat. Durch die Kapitulation ist der Vasallenstaat gezwungen, sofort die für seinen Hegemon geltenden Kriegs- und Friedenssituationen gegenüber Dritten auch für sich selbst anzuerkennen.

Siegbedingungen

Im Hinblick auf die Siegbedingungen und den Punktestand wird dem Hegemoniestaat die Hälfte des Territorialgebietes und der Bevölkerungsgröße seines Vasallenstaates angerechnet, während der Vasallenstaat selbst die andere Hälfte gutgeschrieben bekommt. (Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Anschaffung von Vasallenstaaten automatisch auch den einfachsten Weg zum Herrschaftssieg darstellt, denn immerhin können die erhöhten Unterhaltskosten für die eigenen Städte (siehe oben) die Wirtschaft des Hegemoniestaates durchaus zum Erliegen bringen.)

ZIVILISATIONEN

Das Spiel wurde um sechs neue Zivilisationen ergänzt:

Karthago
Keltenreich
Korea
Osmanisches Reich
Wikinger
Zulu

NEUE HERRSCHER

Jede neue Zivilisation hat natürlich auch ein eigenes Staatsoberhaupt. Außerdem wurden die vorhandenen Zivilisationen um einige zusätzliche Staatsoberhäupter ergänzt. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente".

Neue herrscher der neuen zivilisationen

Karthago: Hannibal
Keltenreich: Brennus
Korea: Wang Kon
Osmanisches Reich: Mehmet II
Wikinger: Ragnar
Zulu: Shaka

Neue herrscher der vorhandenen zivilisationen

England: Winston Churchill
Rom: Augustus Caesar
Ägypten: Ramesses II
Russland: Josef Stalin

Neue merkmale der staatsoberhäupter

In *Warlords* gibt es drei neue, zusätzliche Merkmale der Staatsoberhäupter: "Imperialistisch", "Charismatisch" und "Schützend". Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente" weiter unten.

Beachten Sie bitte, dass auch den bereits vorhandenen Staatsoberhäuptern neue Eigenschaften zugewiesen wurden, damit die Ausgewogenheit im Spiel weiterhin gewährleistet bleibt. Die Merkmale der einzelnen Staatsoberhäupter sind im Abschnitt "Neue Spielelemente" aufgelistet.

NEUE EINHEITEN

Neben der zuvor bereits beschriebenen Einheit "Kriegsherr" liefert dieses Add-On noch weitere neue Einheiten für *Civilization IV*. So erhält jede der sechs neuen Zivilisationen je eine eigene einzigartige Einheit, darüber hinaus gibt es aber auch eine Reihe von neuen Einheiten, die allen Zivilisationen zur Verfügung stehen.

Einzigartige einheiten der neuen zivilisationen

Nähere Informationen zu den neuen einzigartigen Einheiten finden Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente" und in der Zivilopädie.

Karthago: Numidische Kavallerie (ersetzt den Berittenen Bogenschützen)

Keltenreich: Gallischer Krieger (ersetzt den Schwertkämpfer)

Korea: Hwach'a (ersetzt das Katapult)

Osmanisches Reich: Janitschar (ersetzt den Musketier)

Wikinger: Berserker (ersetzt den Axtkämpfer)

Zulu: Impi (ersetzt den Speerkämpfer)

Neue Einheiten, die von allen Zivilisationen eingesetzt werden können

Die folgenden neuen Einheiten können von jeder beliebigen Zivilisation im Spiel eingesetzt werden (die erforderlichen Technologien und Ressourcen vorausgesetzt).

TRIBOK

Eine mittelalterliche Artillerieeinheit. Sie eignet sich vor allem für den Einsatz gegen Einheiten, die sich innerhalb einer Stadt befinden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente".

TRIERE

Eine neue, früh verfügbare Marineeinheit. Sie kann keine Militäreinheiten transportieren, bietet aber einen Vorteil im Kampf gegen Standard-Kriegsschiffe.

Szenariospezifische Einheiten

In vielen Szenarios (siehe Kapitel 3) kommen neue Einheiten zum Einsatz. Die meisten dieser Einheiten sind jedoch szenariospezifisch und können außerhalb des Szenarios nicht eingesetzt werden (weil dadurch die Spielbalance gefährdet wäre).

Neue Gebäude

Einzigartige Gebäude

Mit dem *Warlords*-Add-On wird *Civilization IV* um das Spielkonzept der "einzigartigen Gebäude" ergänzt. Jede Zivilisation (sowohl die neuen als auch die bereits vorhandenen) verfügt nun über ein spezielles Gebäude, das keine andere Zivilisation besitzt. Wie von den einzigartigen Einheiten her bekannt, wird auch bei den einzigartigen Gebäuden jeweils ein bereits vorhandenes Gebäude ersetzt. Mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente".

Neue Gebäude, die von allen Zivilisationen genutzt werden können

STALLUNGEN

Dieses Gebäude gewährt berittenen Einheiten zusätzliche Erfahrung.

MONUMENT

Dieses Bauwerk ersetzt den Obelisken, der nun ein einzigartiges Gebäude des ägyptischen Kaiserreiches darstellt. Es hat jedoch dieselben Funktionen und Werte wie der ursprünglich in *Civilization IV* verwendete Obelisk.

Neue Wunder

Im Warlords-Add-On stehen drei neue Wunder zur Verfügung: die Große Mauer, der Artemis-Tempel und die Universität von Sankore. Genaueres dazu erfahren Sie im Abschnitt "Neue Spielelemente".

Die Große Mauer

Ein riesiges Defensivbollwerk aus dem antiken China, das den Barbaren die Durchführung ihrer Raubzüge erschweren soll.

Der Artemis-Tempel

Ein prächtiger Tempelbau nach griechischer Bauart, der in der Türkei beheimatet ist.

Die Universität von Sankore

Eine frühe islamische Lehranstalt in Timbuktu, Afrika.

Neue Spielelemente

In diesem Abschnitt sind alle neuen Zivilisationen, Staatsoberhäupter sowie deren Eigenschaften und darüber hinaus auch die zugehörigen Gebäude, Wunder und Einheiten zusammengefasst, die im Warlords-Add-On in Erscheinung treten. Die Auflistung ist nach Zivilisationen sortiert und am Ende der Liste sind alle zu diesen Nationen gehörigen Spielelemente aufgeführt. Weitere Informationen zu allen Spielelementen finden Sie in der Zivilopädie.

Amerikanisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *ROOSEVELT*

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

STAATSOBERHAUPT: *WASHINGTON*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *EINKAUFSZENTRUM*

Ersetzt: Supermarkt

Produktionskosten: 150

Voraussetzungen: Kühltechnik, Krämer

Effekte: +10% Wohlstand, +1 Gesundheit durch Kühe, Wild, Schweine und Schafe, +1 Zufriedenheit durch Musicals, Hitsingles und Filmhits.

Arabisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *SALADIN*

Schützend: Kostenlose Beförderung "Drill I" für Bogenschützen, Belagerungs- und gepanzerte Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *MADRASA*

Ersetzt: Bibliothek

Produktionskosten: 90

Kultur: +4

Voraussetzungen: Schrift

Effekte: +25% Forschung, kann 2 Bürger in Priester und 2 Bürger in Wissenschaftler verwandeln. Erforderlich für die Errichtung von Universitäten, Nationalepos und Großer Bibliothek.

Azteken-Reich

FSTAATSOBERHAUPT: *MONTEZUMA*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *AZTEKISCHER OPFERALTAR*

Ersetzt: Gerichtsgebäude

Produktionskosten: 90

Voraussetzungen: Gesetzgebung

Effekte: -50% Unterhaltskosten für die Stadt, Halbierung der Unmutsdauer durch Bevölkerungseinbußen (für den Bau von Gebäuden). Erforderlich für die Errichtung der Verbotenen Stadt.

Karthagisches Reich (neu)

Starttechnologien: *Fischen und Bergbau*

NEUES STAATSOBERHAUPT: *HANNIBAL*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 Gold produzieren.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *KOTHON*

Ersetzt: Hafen

Produktionskosten: 100

Voraussetzungen: Kompass

Effekte: +1 Handelsweg, +50% Erträge durch Handelswege, +1 Gesundheit durch Muscheln, Krabben und Fische.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *NUMIDISCHE KAVALLERIE*

Berittene Einheit, Stärke 4, Fortbewegung 2

Ersetzt: Berittener Bogenschütze

Kosten: 50

Voraussetzungen: Reiterei, Bogenschießen, Pferde.

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, 50% Angriffsbonus gegen Nahkampf-Einheiten, +30% Rückzugswahrscheinlichkeit, kein Defensivbonus.

Keltisches Reich (neu)

Starttechnologien: *Jagd und Mystik*

NEUES STAATSOBERHAUPT: *BRENNUS*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *DUN*

Ersetzt: Stadtmauern

Produktionskosten: 50 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)

Voraussetzungen: Steinmetzkunst

Effekte: +50% Defensivbonus (außer gegen Schießpulver-Einheiten), kostenlose Beförderung "Guerilla I" für in der Stadt produzierte Einheiten. Erforderlich für die Errichtung von Schlössern.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *GALLISCHER KRIEGER*

Nahkampf-Einheit, Stärke 6, Fortbewegung 1

Ersetzt: Schwertkämpfer

Kosten: 40

Voraussetzungen: Eisenverarbeitung, Eisen

Besondere Fähigkeiten: +10% Angriff auf Städte, startet mit "Guerilla I" (+20% Hügelverteidigung).

Chinesisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *MAO TSE-TUNG*

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

Schützend: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

STAATSOBERHAUPT: *QIN SHI HUANG*

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

Schützend: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *PAVILLON*

Ersetzt: Theater

Produktionskosten: 50

Kultur: +3

Voraussetzungen: Drama

Effekte: +25% Kultur, +1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Färbemittel. Erforderlich für die Errichtung des Globe Theatre.

Ägyptisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *HATSHEPSUT*

Kreativ: +2 Kultur pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Kolosseen.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

NEUES STAATSOBERHAUPT: *RAMSES II.*

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *MONUMENT*

Ersetzt: Obelisk

Produktionskosten: 30

Kultur: +1

Voraussetzungen: Mystik

Effekte: Kann 2 Bürger in Priester verwandeln.

Veraltet durch: Kalender

Englisches Reich

NEUES STAATSOBERHAUPT: *CHURCHILL*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Schützend: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

STAATSOBERHAUPT: *ELISABETH*

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 oder mehr Gold produzieren.

Philosophisch: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten.

STAATSOBERHAUPT: *VICTORIA*

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 oder mehr Gold produzieren.

Imperialistisch: +100% Produktion Großer Generäle (Kriegsherr), 50% schnellere Produktion von Siedlern.

GEBÄUDE: *BÖRSE*

Ersetzt: Bank

Produktionskosten: 200

Voraussetzungen: Bankwesen

Effekte: +65% Wohlstand. Erforderlich für die Errichtung der Wall Street.

Französisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *LUDWIG XIV.*

Kreativ: +2 Kultur pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Kolosseen.

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

STAATSOBERHAUPT: *NAPOLEON*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *SALON*

Ersetzt: Observatorium

Produktionskosten: 150

Voraussetzungen: Astronomie

Effekte: +25% Forschung, 1 kostenloser Künstler, kann 1 Bürger in einen Wissenschaftler verwandeln. Erforderlich für die Errichtung von Labors.

Deutsches Reich

STAATSOBERHAUPT: *BISMARCK*

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungsspeicher und Häfen.

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

STAATSOBERHAUPT: *FRIEDRICH*

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

Philosophisch: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *MONTAGEWERK*

Ersetzt: Fabrik

Produktionskosten: 250 (doppelte Geschwindigkeit mit Kohle)

Krankheit: +1

Voraussetzungen: Fließband

Effekte: +25% Produktion, +50% Produktionsbonus mit Energie, kann 4 Bürger in Ingenieure verwandeln. Erforderlich für die Errichtung von Kohlekraftwerken, Wasserkraftwerken und Kernkraftwerken.

Griechisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *ALEXANDER*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Philosophisch: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten.

GEBÄUDE: *ODEON*

Ersetzt: Kolosseum

Produktionskosten: 120

Kultur: +3

Voraussetzungen: Bauwesen

Effekte: +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Hitsingles.

Inka-Reich

STAATSOBERHAUPT: *HUAYNA CAPAC*

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 oder mehr Gold produzieren.

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *INKA-TERRASSE*

Ersetzt: Nahrungslager

Produktionskosten: 60

Kultur: +2

Voraussetzungen: Keramik

Effekte: Speicher 50% Nahrung nach Stadtwachstum, +1 Gesundheit durch Mais, Reis und Weizen.

Indisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *ASOKA*

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

STAATSOBERHAUPT: *GANDHI*

Philosophisch: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *MAUSOLEUM*

Ersetzt: Gefängnis

Produktionskosten: 120

Große Persönlichkeiten: +1

Voraussetzungen: Verfassung

Effekte: -25% Kriegsmüdigkeit, +2 Zufriedenheit, höhere Wahrscheinlichkeit für die Produktion eines Großen Propheten in der Stadt.

Japanisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *TOKUGAWA*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Schützend: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

GEBÄUDE: *SCHIEFERWERK*

Ersetzt: Kohlekraftwerk

Produktionskosten: 150

Voraussetzungen: Fließband, Fabrik

Effekte: +10 Produktion, liefert Energie (verursacht +2 Unzufriedenheit).

Koreanisches Reich (neu)

Starttechnologien: Mystik und Bergbau

NEUES STAATSOBERHAUPT: *WANG KON*

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 oder mehr Gold produzieren.

Schützend: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *SEOWON*

Ersetzt: Universität

Produktionskosten: 200

Kultur: +3

Voraussetzungen: Bildungswesen, Bibliothek

Effekte: +50% Forschung. Erforderlich für die Errichtung der Universität von Oxford.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *HWACH'A*

Belagerungswaffe, Stärke 5, Fortbewegung 1

Ersetzt: Katapult

Kosten: 40

Benötigte Technologien: Bauwesen

Besondere Fähigkeiten: Kann sich aus dem Gefecht zurückziehen (25% Wahrscheinlichkeit), verursacht Kollateralschaden, +50% gegen Nahkampf-Einheiten, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde), kein Defensivbonus.

Malinesisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *MANSA MUSA*

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 oder mehr Gold produzieren.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *MÜNZANSTALT*

Ersetzt: Schmiede

Produktionskosten: 120

Voraussetzungen: Metallguss

Effekte: +25% Produktion, +10% Wohlstand, kann 1 Bürger in einen Ingenieur verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Edelsteine, Gold und Silber, +1 Krankheit. Erforderlich für Eisenbearbeitung, Koloss, Eiffelturm und Freiheitsstatue.

Mongolisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *DSCHINGIS KHAN*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Imperialistisch: +100% Produktion Großer Generäle (Kriegsherr), 50% schnellere Produktion von Siedlern.

STAATSOBERHAUPT: *KUBLAI KHAN*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Kreativ: +2 Kultur pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Kolosseen.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *GER*

Ersetzt: Stallungen

Produktionskosten: 60

Voraussetzungen: Pferde

Effekte: Neue berittene Einheiten erhalten +4 Erfahrungspunkte.

Osmanisches Reich (neu)

Starttechnologien: Landwirtschaft und Das Rad.

NEUES STAATSOBERHAUPT: *MEHMET II.*

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *HAMAM*

Ersetzt: Aquädukt

Produktionskosten: 100

Zufriedenheit: +2

Gesundheit: +2

Voraussetzungen: Mathematik, Steinmetzkunst

Effekte: Erforderlich für die Errichtung der Hängenden Gärten.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *JANITSCHAR*

Schießpulver-Einheit, Stärke 9, Fortbewegung 1

Ersetzt: Musketier

Kosten: 80

Benötigte Technologien: Schießpulver

Besondere Fähigkeiten: +25% gegen Bogenschützen, +25% gegen Nahkampf-Einheiten, +25% gegen berittene Einheiten.

Persisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *KYRUS*

Charismatisch: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

Imperialistisch: +100% Produktion Großer Generäle (Kriegsherr), 50% schnellere Produktion von Siedlern.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *PERSISCHE APOTHEKE*

Ersetzt: Krämer

Produktionskosten: 150

Gesundheit: +2

Voraussetzungen: Gilden, Währung

Effekte: +25% Wohlstand, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Gesundheit durch Bananen, Gewürze, Zucker und Wein. Erforderlich für die Errichtung von Supermärkten.

Römisches Reich

NEUES STAATSOBERHAUPT: *AUGUSTUS CÄSAR*

Kreativ: +2 Kultur pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Kolosseen.

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

STAATSOBERHAUPT: *JULIUS CÄSAR*

Imperialistisch: +100% Produktion Großer Generäle (Kriegsherr), 50% schnellere Produktion von Siedlern.

Organisiert: -50% Staatsformunterhalt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichtsgebäude.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *FORUM*

Ersetzt: Markt

Produktionskosten: 150

Voraussetzungen: Währung

Effekte: +25% Gold, +25% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Pelz, Elfenbein, Seide und Wale.

Russisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *KATHARINA*

Kreativ: +2 Kultur pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Kolosseen.

Imperialistisch: +100% Produktion Großer Generäle (Kriegsherr), 50% schnellere Produktion von Siedlern.

STAATSOBERHAUPT: *PETER*

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

Philosophisch: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten.

NEUES STAATSOBERHAUPT: *STALIN*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Industriell: +50% Produktion von Wundern, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *FORSCHUNGSINSTITUT*

Ersetzt: Labor

Produktionskosten: 250

Krankheit: +1

Voraussetzungen: Computer, Observatorium

Effekte: +25% Forschung, +50% Raumschiffproduktion, 2 kostenlose Wissenschaftler, kann 1 Bürger in einen zusätzlichen Wissenschaftler verwandeln.

Spanisches Reich

STAATSOBERHAUPT: *ISABELLA*

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

Spirituell: Keine Anarchie, doppelte Produktionsgeschwindigkeit beim Bau von Tempeln.

GEBÄUDE: *ZITADELLE*

Ersetzt: Schloss

Produktionskosten: 100 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)

Kultur: +1

Voraussetzungen: Maschinenbau, Stadtmauern

Effekte: +50% Defensivbonus (außer gegen Schießpulver-Einheiten), -50% Bombardierungsschaden gegen Verteidigungsanlagen, +2 Erfahrungspunkte für Belagerungseinheiten und +1 Handelsweg (bis zur Entdeckung der Technologie "Wirtschaftswesen").

Wikingerreich (neu)

Starttechnologien: Fischen und Jagd

NEUES STAATSOBERHAUPT: *RAGNAR*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Finanzorientiert: +1 Gold auf Geländefeldern, die 2 Gold produzieren.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *HANDELSPOSTEN*

Ersetzt: Leuchtturm

Produktionskosten: 60

Voraussetzungen: Segeln

Effekte: Kostenlose Beförderung "Navigation I" für in der Stadt produzierte Marineeinheiten, Wasser-Geländefelder liefern +1 Nahrung. Erforderlich zur Errichtung des Großen Leuchtturms.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *BERSERKER*

Nahkampf-Einheit, Stärke 8, Fortbewegung 1

Ersetzt: Streitkolbenträger

Kosten: 70

Voraussetzungen: Bronzeverarbeitung und Kupfer oder Eisen

Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Nahkampf-Einheiten, startet mit "Amphibisch" (kein Kampfmalus für See- oder Flussangriffe), +10% Angriff auf Städte.

Zulu-Reich (neu)

Starttechnologien: Landwirtschaft und Jagd

NEUES STAATSOBERHAUPT: *SHAKA*

Aggressiv: Kostenlose Beförderung "Kampf I" für Nahkampf- und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Trockendocks.

Expansiv: +3 Gesundheit pro Stadt, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Nahrungslager und Häfen.

EINZIGARTIGES GEBÄUDE: *IKHANDA*

Ersetzt: Kaserne

Produktionskosten: 60

Voraussetzungen: Keine

Effekte: Neue Einheiten erhalten +3 Erfahrungspunkte, -20% Unterhaltskosten für die Stadt.

EINZIGARTIGE EINHEIT: *IMPI*

Nahkampf-Einheit, Stärke 4, Fortbewegung 2

Ersetzt: Speerkämpfer

Kosten: 35

Voraussetzungen: Jagd und Kupfer oder Eisen

Besondere Fähigkeiten: +100% gegen berittene Einheiten, startet mit "Mobilität" (-1 Fortbewegungskosten für jedes Geländefeld, das 2 oder mehr FP kostet).

Neue Einheiten, die von allen Zivilisationen eingesetzt werden können

TRIBOK

Belagerungswaffe, Stärke 4, Fortbewegung 1

Kosten: 60

Benötigte Technologien: Maschinenbau

Besondere Fähigkeiten: 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, verursacht Kollateralschaden, erhält +100% Stärkebonus beim Angriff von Einheiten in Städten, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-25% pro Runde), kein Defensivbonus.

TRIERE

Eine neue, früh verfügbare Marineeinheit. Sie kann keine Militäreinheiten transportieren, bietet aber einen Vorteil im Kampf gegen Standard-Kriegsschiffe.

Marineeinheit, Stärke 2, Fortbewegung 2

Kosten: 50

Benötigte Technologien: Segeln

Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Kriegsschiffe, kann keine Ozean-Geländefelder befahren.

Neue Gebäude, die von allen Zivilisationen eingesetzt werden können

STALLUNGEN

Produktionskosten: 60

Effekte: Neue berittene Einheiten erhalten +2 Erfahrungspunkte.

MONUMENT

Dieses Gebäude ersetzt den aus *Civilization IV* bekannten Obelisken.

Produktionskosten: 30

Kultur: +1

Voraussetzungen: Mystik

Effekte: +1 Kulturwert der Stadt.

Veraltet durch: Kalender

Wunder

DIE GROSSE MAUER

Weltwunder

Produktionskosten: 250 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)

Kultur: +2

Große Persönlichkeit-Punkte: +2

Voraussetzungen: Steinmetzkunst

Effekt: Hindert Barbaren an der Grenzüberschreitung auf dem Kontinent, verdoppelt die Produktion Großer Generäle innerhalb der kulturellen Grenzen.

Veraltet durch: Entfällt

ARTEMIS-TEMPEL

Weltwunder

Produktionskosten: 400 (doppelte Geschwindigkeit mit Marmor)

Kultur: +8

Große Persönlichkeit-Punkte: +2

Voraussetzungen: Polytheismus

Effekt: +100% Erträge durch Handelswege, 1 kostenloser Priester, erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion Großer Händler in der Stadt.

Veraltet durch: Chemie

UNIVERSITÄT VON SANKORE

Weltwunder

Produktionskosten: 550 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)

Kultur: +8

Große Persönlichkeit-Punkte: +2

Voraussetzungen: Papier

Effekt: +2 Forschung durch alle Gebäude der Staatsreligion, erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion Großer Wissenschaftler in der Stadt.

Veraltet durch: Computer

Neue Eigenschaften der Staatsoberhäupter

CHARISMATISCH

Effekt: +1 Zufriedenheit in allen Städten, +1 Zufriedenheit durch Monumente und Funktürme.

IMPERIALISTISCH

Effekt: +100% Produktion Großer Generäle, +50% schnellere Produktion von Siedlern.

SCHÜTZEND

Effekt: Kostenlose Beförderungen "Drill I" und "Garnison I" für Bogenschützen und Schießpulver-Einheiten, doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Stadtmauern und Schlösser.

Kapitel 3

NEUE SZENARIOS

EINLEITUNG

Die *Civilization IV*-Szenarios versetzen den Spieler in bestimmte vorgegebene Spielsituationen. Bei den meisten Szenarios des *Warlords*-Add-Ons handelt es sich um historisch basierte Spielsituationen, die es Ihnen ermöglichen, geschichtliche Ereignisse nachzustellen. Werden Sie es schaffen, als Perikles den Peleponnesischen Krieg zu gewinnen und Athen vor der Zerstörung zu bewahren? Wird es Ihnen gelingen, als Hannibal von Karthago mit Ihren mächtigen Elefanten den Sieg gegen das römische Kaiserreich zu erringen? Werden Sie in der Lage sein, mit den Heerscharen der Mongolen gen Westen zu ziehen und vielleicht noch mehr Zerstörung anzurichten als Dschingis Khan höchstpersönlich? Andere Szenarios sind lediglich grob an historische Ereignisse angelehnt, so dass Sie Gelegenheit haben, interessante strategische Varianten auszuprobieren, die in Wirklichkeit so nie stattgefunden haben.

Für die Szenarios gelten oftmals nicht nur besondere Regeln, sie enthalten häufig auch spezielle Einheiten, Zivilisationen und andere Spielelemente, die in einem normalen *Civilization IV*-Spiel nicht vorkommen. Wenn Sie sich darauf einstellen wollen, können Sie in den nachfolgenden Szenario-Beschreibungen die wichtigsten Besonderheiten nachlesen. Grundsätzlich können Sie aber auch gleich drauflosspielen und sich überraschen lassen. (Wie immer empfehlen wir letztere Herangehensweise: Probieren Sie die Szenarios mehrfach aus und lesen Sie lediglich bei Bedarf die zugehörigen Beschreibungen.)

Zivilopädieeinträge zu den Szenarios

Die Zivilopädieeinträge zu den Szenarios liefern Informationen über die jeweils verfügbaren Einheiten, Technologien, Zivilisation etc. Hier sind alle in einem Szenario enthaltenen Spielelemente beschrieben. Spielelemente, die nicht in dem Szenario verwendet werden (beispielsweise können im Dschingis Khan-Szenario keine Atomraketen eingesetzt werden), sind dagegen nicht im Zivilopädieeintrag des Szenarios aufgeführt. Sollte ein bereits aus dem Hauptspiel bekanntes Spielelement für den sinnvolleren Einsatz im Szenario verändert bzw. angepasst worden sein, finden Sie auch dazu entsprechende Informationen in der Zivilopädie.

Erstellen Sie ihr eigenes Szenario — oder spielen Sie Szenarios, die von anderen Spielern erstellt wurden!

Weitere Informationen über die Erstellung eigener und von anderen Spielern zur Verfügung gestellten Szenarios finden Sie auf Sid Meier's *Civilization IV*-Internetseite unter www.CivIV.com.

SZENARIO-ÜBERSICHT

Historische Szenarios

450 vor Christus: Die Einigung Chinas

1 bis 7 Spieler

Sieben feudale Königreiche versuchen, ihre Widersacher zu vernichten und die Alleinherrschaft über ganz China zu erringen! In diesem Spiel dreht sich alles um Bündnisse, Verrat und riesige Militäraufgebote.

444 vor Christus: Der Peleponnesische Krieg

1 bis 2 Spieler

Sparta und Athen, zwei sehr unterschiedliche Zivilisationen, führen einen erbitterten und unnachgiebigen Krieg um die Vormachtstellung in Griechenland. Wird es dem wohlhabenden Seefahrervolk Athens gelingen, die mächtigen spartanischen Heerscharen aufzuhalten?

336 vor Christus: Alexander der Große

1 Spieler

Schlüpfen Sie in die Rolle von Alexander dem Großen: Führen Sie Ihre Truppen über drei Kontinente hinweg und vernichten Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt! Können Sie sich mit den Heldentaten des wahrscheinlich größten Heerführers aller Zeiten messen?

300 vor Christus: Der Aufstieg Roms

1 bis 5 Spieler

Fünf mächtige Zivilisationen – Rom, Karthago, Griechenland, Ägypten und das Keltenreich — kämpfen unerbittlich um die Vorherrschaft im östlichen Mittelmeerraum. Der Sieger wird im nächsten Jahrtausend die Geschicke der gesamten westlichen Welt leiten!

800 nach Christus: Das Wikingerzeitalter

1 Spieler

Als Wikingerkönig Ragnar Lodbrok nehmen Sie mit Ihren mächtigen Langschiffen Kurs auf die schwachen und korrupten Zivilisationen im Süden und versetzen sie mit Ihren gefürchteten Raubzügen in Angst und Schrecken! Allerdings sind sie nicht unbedingt daran interessiert, Ihre Feinde zu unterwerfen – Sie wollen bloß ihr Geld! Und zwar alles und um jeden Preis ...

1206 nach Christus: Dschingis Khan

1 Spieler

Als Anführer der Mongolen haben Sie nichts anderes im Sinn, als die Eroberung – oder Vernichtung – aller Zivilisationen, die es wagen, Ihnen in die Quere zu kommen. Demonstrieren Sie Ihre Überlegenheit und legen Sie eine Spur der Verwüstung – von China bis Italien und Nordafrika!

Alternativgeschichtliche Szenarios

Barbarenhorde

1 Spieler

Betrachten Sie die Welt einmal aus einer anderen Perspektive! In diesem Szenario wird eine vollständige Spielewelt inklusive konkurrierender Zivilisationen generiert. Alles ruhig, wie es scheint, doch dann treten Sie als Anführer der Barbaren auf den Plan: Werden Sie es schaffen, alle Zivilisationen auszulöschen, bevor auch Ihr Volk zu einem zivilisierten Leben bekehrt wird? (Das wollten Sie doch schon immer mal ausprobieren, nicht wahr?)

Omens

1 oder 2 Spieler

Großbritannien und Frankreich kämpfen um die Vorherrschaft in Nordamerika! Doch das ist noch nicht alles: Neben der militärischen Auseinandersetzung geht es hierbei auch um ein religiöses und kulturelles Kräftemessen, das zudem von höchst seltsamen mystischen Begebenheiten überschattet wird!

Die Szenarios starten

Klicken Sie im Hauptmenü auf "Einzelspieler" und anschließend auf "Warlords-Szenarios", um zur Szenario-Auswahl zu gelangen.

Szenarios speichern und laden

Das Speichern und Laden der Szenarios funktioniert genau so wie in einem herkömmlichen Spiel. Soll ein anderer Spielstand geladen werden, wird das laufende Spiel zunächst automatisch beendet und dann das gewünschte Spielmodul gestartet.

Szenario-Beschreibungen

Auf den nächsten Seiten finden Sie detaillierte Beschreibungen aller Warlords-Szenarios. Die Einträge sind folgendermaßen strukturiert:

Spieler: Die Anzahl der für das Szenario zulässigen Spieler.

Typ: Hier ist angegeben, ob es sich um ein historisches oder ein alternativgeschichtliches Szenario handelt.

Übersicht: Hintergrundinformationen zum Szenario.

Szenario-Einheiten, Gebäude, Gelände, Modernisierungen, Technologien etc.: Diese Angaben beziehen sich auf neue bzw. vom Hauptspiel abweichende Spielelemente, die in dem betreffenden Szenario zum Einsatz kommen. Spielelemente, die in unveränderter Form aus dem Hauptspiel übernommen wurden, sind hier nicht aufgeführt. (Eine vollständige Liste aller Spielelemente, die in dem jeweiligen Szenario verwendet werden, finden Sie in dem zugehörigen Zivilopädieeintrag.)

Sonderregeln: An dieser Stelle werden die für das Szenario geltenden besonderen Regeln sowie meist auch die zugehörigen Siegbedingungen erläutert.

450 VOR CHRISTUS: DIE EINIGUNG CHINAS

Von Jon Shafer

Designhilfe: Gloria "Nolan" Carson

Spieler: 1 bis 7

Typ: Historisch

Übersicht

Obwohl China zu den ältesten Zivilisationen der Welt gehört, ist es noch nie als geeintes Land von nur einem einzigen Staatsoberhaupt regiert worden. Es ist das Jahr 450 vor Christus. Eine geteilte Nation ist auf der Suche nach einem starken Herrscher, der sein Volk einen und Ostasien in ruhmreiche Zeiten führen kann. Die so genannte "Zeit der Streitenden Reiche" kennzeichnet einerseits die Blütezeit der chinesischen Kultur, ist aber andererseits auch von zahlreichen kriegerischen Auseinandersetzungen geprägt - die derart kolossale Dimensionen annehmen, dass danach 2.200 Jahre vergehen sollen, bis die Welt zur Zeit der Napoleonischen Kriege erstmals wieder Nationen hervorbringen wird, die gewaltige Armeen mit Millionen von Soldaten ins Gefecht schicken.

Die sieben chinesischen Völker, die zu Beginn der "Zeit der Streitenden Reiche" um die Vorherrschaft im Land konkurrieren, sind die Qin, die Qi, die Chu, die Yan, die Han, die Zhao und die Wei. Jedes dieser Reiche versucht, China unter Einsatz aller notwendigen Mittel zu einen. Sicherlich sind kriegerische Auseinandersetzungen der direkte Weg zum Erfolg, andererseits ist es aber auch möglich, auf diplomatischem Wege zum Ziel zu gelangen. Sollte es Ihnen gelingen, die verbleibenden Zivilisationen - sofern es welche geben wird - als Ihre Verbündeten zu gewinnen oder zu Vasallenstaaten zu machen, werden Sie der erste Mensch sein, der jemals den Titel des Kaisers von China tragen darf!

Szenario-Einheiten

Bogenschütze I

Benötigte Technologien: Bogenschießen

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 3

Fortbewegung: 1

Einheiten-Kategorie: Bogenschütze

Besondere Fähigkeiten: 1 Erstangriff, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügelverteidigung.

Stangenwaffe I
Benötigte Technologien: Bergbau
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 4
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +100% gegen berittene Einheiten.

Streitwagen I
Benötigte Technologien: Das Rad
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 5
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus.

Bogenschütze II
Benötigte Technologien: Feudalismus
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 4
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Bogenschütze
Besondere Fähigkeiten: 1 Erstangriff, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügelverteidigung.

Stangenwaffe II
Benötigte Technologien: Feudalismus
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 5
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +100% gegen berittene Einheiten

Streitwagen II
Benötigte Technologien: Metallguss
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 7
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus.

Schwertkämpfer I
Benötigte Technologien: Eisenverarbeitung
Benötigte Ressourcen: Eisen
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +10% Angriff auf Städte.

Armbrustschütze I
Benötigte Technologien: Mathematik
Benötigte Ressourcen: Eisen
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Bogenschütze
Besondere Fähigkeiten: 1 Erstangriff, +50% gegen Nahkampf-Einheiten.

Schwere Kavallerie I
Benötigte Technologien: Reiterei
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 6
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Angriff gegen Katapulte, +40% Rückzugswahrscheinlichkeit.

Stangenwaffe III
Benötigte Technologien: Mohismus
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +100% gegen berittene Einheiten.

Schwertkämpfer II
Benötigte Technologien: Stahl
Benötigte Ressourcen: Eisen
Stärke: 7
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +10% Angriff auf Städte.

Armbrustschütze II
Benötigte Technologien: Legalismus
Benötigte Ressourcen: Eisen
Stärke: 7
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Bogenschütze
Besondere Fähigkeiten: 1 Erstangriff, +50% gegen Nahkampf-Einheiten.

Schwere Kavallerie II
Benötigte Technologien: Freie Kavallerie
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 8
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Angriff gegen

Katapulte, +30% Rückzugswahrscheinlichkeit.

Katapult

Benötigte Technologien: Maschinen
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Belagerung
Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, verursacht Kollateralschaden, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde).

Kriegsschiff

Benötigte Technologien: Seekriegsführung
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 2
Fortbewegung: 4
Einheiten-Kategorie: Marine
Besondere Fähigkeiten: Frachtraum: 2, kann keine Ozean-Geländefelder befahren, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde).

Gebäude

Ahnenschrein

Produktionskosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Kindliche Pietät
Ermöglicht: Glaubensboten
Effekte: Ermöglicht +1 Priester.

Tempel

Produktionskosten: 80
Kultur: +1
Zufriedenheit: +1
Benötigte Technologien: Stadtstaaten
Effekte: Ermöglicht +1 Priester.

Wunder

Sun Tzus Kriegskunst

Typ: Weltwunder
Produktionskosten: 2200
Benötigte Technologien: Philosophie
Effekte: Gewährt nach Fertigstellung allen von der betreffenden Zivilisation produzierten Einheiten +1 Erfahrungspunkt und +2 Großer Ingenieur-Punkte pro Runde.

Die Große Klassische Bibliothek

Typ: Weltwunder
Produktionskosten: 160 (doppelte Geschwindigkeit mit Marmor)
Kultur: +8
Benötigte Technologien: Himmelsherrschaft
Effekte: Gewährt nach Fertigstellung eine kostenlose Technologie und +1 Großer Wissenschaftler-Punkt pro Runde.

Buch der Geschichte

Typ: Nationales Wunder
Produktionskosten: 200 (doppelte Geschwindigkeit mit Marmor)
Kultur: +4
Benötigte Technologien: Himmelsherrschaft
Andere Voraussetzungen: Bibliothek
Effekte: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion Großer Künstler.

Nationale Schutzmauer

Typ: Nationales Wunder
Produktionskosten: 180 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)
Kultur: +6
Benötigte Technologien: Steinmetzkunst
Andere Voraussetzungen: Stadtmauern
Effekte: Hindert Barbaren an der Grenzüberschreitung auf dem Kontinent, +1 Gesundheit und +1 Bevölkerung in allen Städten, erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion Großer Ingenieure.

Unterirdische Grabstädte

Typ: Nationales Wunder
Produktionskosten: 250 (doppelte Geschwindigkeit mit Stein)
Kultur: +4
Benötigte Technologien: Bauwesen
Effekte: Reduziert die Kriegsmüdigkeit in allen Städten um 75%, +1 kostenloser Spezialist in allen Städten, erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion Großer Künstler.

STAATSFORMEN

Militär

Miliz

Benötigte Technologien: Keine
Unterhalt: Gering
Effekt: Keiner. Standard-Militärstaatsform.

Feudalabgabe

Benötigte Technologien: Fruchtfolge
Unterhalt: Hoch
Effekt: Alle Militäreinheiten werden mit Nahrung produziert.

Kriegerfamilien

Benötigte Technologien: Eisenverarbeitung
Unterhalt: Mittel
Effekt: Kann 2 Einheiten pro Runde rekrutieren, Kasernen gewähren +2 Zufriedenheit pro Stadt.

Pazifismus
Benötigte Technologien: Philosophie
Unterhalt: Keiner
Effekt: +100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in Städten mit Staatsreligon, +1 Unterhaltskosten pro Militäreinheit.

Berufsarmee
Benötigte Technologien: Militarismus
Unterhalt: Keiner
Effekt: +50% Produktion von Militäreinheiten in allen Städten, +1 Unterhaltskosten pro Militäreinheit, +1 Zufriedenheit pro Militäreinheit in einer Stadt.

Regierung

Despotismus
Benötigte Technologien: Keine
Unterhalt: Gering
Effekt: Keiner. Standard-Regierungsstaatsform.

Vasallentum
Benötigte Technologien: Bronzeverarbeitung
Unterhalt: Hoch
Effekt: Neue Einheiten erhalten +2 Erfahrungspunkte, Städte unterstützen eine zusätzliche Einheit.

Bürokratie
Benötigte Technologien: Himmelsherrschaft
Unterhalt: Mittel
Effekt: +50% Produktion und Wirtschaft in der Hauptstadt.

Nationale Selbstständigkeit
Benötigte Technologien: Kindliche Pietät
Unterhalt: Mittel
Effekt: Kann die Produktion in einer Stadt durch die Zahlung von Gold vollenden, +1 Wirtschaft in Dörfern und Städten.

Absolutismus
Benötigte Technologien: Maschinen
Unterhalt: Mittel
Effekt: Keine Kriegsmüdigkeit, +1 Produktion durch Minen und Werkstätten.

Arbeit

Stammessystem
Benötigte Technologien: Keine
Unterhalt: Gering
Effekt: Keiner. Standard-Arbeitsstaatsform

Sklaverei
Benötigte Technologien: Steinmetzkunst
Unterhalt: Gering
Effekt: Kann Bevölkerung opfern, um die Produktion in einer Stadt zu vollenden.

Leibeigenschaft
Benötigte Technologien: Feudalismus
Unterhalt: Gering
Effekte: Bautrupps errichten Modernisierungen 50% schneller.

Freie Bauern
Benötigte Technologien: Freie Bauern
Unterhalt: Mittel
Effekt: +1 Nahrung durch Bauernhöfe, -33% Produktion von Militäreinheiten in allen Städten

Höhere Elite
Benötigte Technologien: Meritokratie
Unterhalt: Mittel
Effekt: Städte erhalten +2 kostenlose Spezialisten.

Wirtschaft

Dezentralisierung
Benötigte Technologien: Keine
Unterhalt: Keiner
Effekt: Standard-Wirtschaftsstaatsform.

Barterhandel
Benötigte Technologien: Segeln
Unterhalt: Mittel
Effekt: +15% Wirtschaft in allen Städten.

Merkantilismus
Benötigte Technologien: Reiterei
Unterhalt: Mittel
Effekt: +1 kostenloser Spezialist in allen Städten, keine anderen Handelswege.

Freie Marktwirtschaft
Benötigte Technologien: Mathematik
Unterhalt: Mittel
Effekt: +1 Handelsweg in allen Städten.

Staatsmonopol
Benötigte Technologien: Kalligrafie
Unterhalt: Gering
Effekt: Keine städtischen Unterhaltskosten wegen Entfernung zum Palast, +1 Nahrung durch Werkstätten, Wassermühlen, Windmühlen und Minen.

Religion

Primitivismus
Benötigte Technologien: Keine
Unterhalt: Keiner
Effekt: Standard-Religionsstaatsform.

Schamanismus
Benötigte Technologien: Prophezeiung
Unterhalt: Hoch
Effekt: +100% Kultur in allen Städten, +25% Wirtschaft in der Hauptstadt.

Daoismus
Benötigte Technologien: Stadtstaaten
Unterhalt: Gering
Effekt: +1 Zufriedenheit in Städten durch nahe gelegenes Waldgelände.

Konfuzianismus
Benötigte Technologien: Philosophie
Unterhalt: Gering
Effekt: +2 Gesundheit in allen Städten.

Mohismus
Benötigte Technologien: Mohismus
Unterhalt: Gering
Effekt: +33% Forschung in allen Städten.

Legalismus
Benötigte Technologien: Legalismus
Unterhalt: Gering
Effekt: Neue Einheiten erhalten +5 Erfahrungspunkte, -1 Zufriedenheit in allen Städten.

TECHNOLOGIEN

Landwirtschaft
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Fruchtfolge
Ermöglicht: Ermöglicht Nahrungslager und Bauernhöfe.

Fischen
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Segeln
Ermöglicht: Ermöglicht Fischerboote, Fischernetze und Walfänger sowie die Bewirtschaftung von Wasser-Geländefeldern.

Bogenschießen
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Kindliche Pietät
Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Bogenschütze I sowie Kasernen.

Prophezeiung
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Himmelsherrschaft
Ermöglicht: Ermöglicht Bibliotheken, Hütten sowie die Staatsform Shamanismus.

Das Rad
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Stadtstaaten
Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Streitwagen I, den Straßenbau durch Bautrupps sowie die Modernisierung Weideland.

Bergbau
Benötigte Technologien: Keine
Voraussetzung für: Bronzeverarbeitung und Steinmetzkunst
Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Stangenwaffe I sowie Minen und gewährt einen Goldbonus.

Fruchtfolge
Benötigte Technologien: Landwirtschaft
Voraussetzung für: Feudalismus und Reiterei
Ermöglicht: Ermöglicht Stallungen, Lager sowie die Staatsform Feudalabgabe.

Segeln
Benötigte Technologien: Fischen
Voraussetzung für: Mathematik
Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Kriegsschiff, Leuchttürme und Märkte, die Staatsform Barterhandel sowie den Handel auf Küsten-Geländefeldern.

Kindliche Pietät
Benötigte Technologien: Bogenschießen
Voraussetzung für: Reiterei und Philosophie
Ermöglicht: Ermöglicht Ahnenschreine, Plantagen sowie die Staatsform Nationale Selbstständigkeit.

Himmelsherrschaft
Benötigte Technologien: Prophezeiung
Voraussetzung für: Philosophie und Eisenverarbeitung
Ermöglicht: Ermöglicht das Weltwunder Große Klassische Bibliothek, das Nationale Wunder Buch der Geschichte sowie die Staatsform Bürokratie.

Stadtstaaten
Benötigte Technologien: Das Rad
Voraussetzung für: Metallguss und Feudalismus
Ermöglicht: Ermöglichen Tempel, Werkstätten sowie die Staatsformen Vasallentum und Daoismus.

Bronzeverarbeitung
Benötigte Technologien: Bergbau
Voraussetzung für: Eisenverarbeitung und Metallguss
Ermöglicht: Ermöglicht Schmieden sowie die Staatsform Vasallentum, gestattet Wald- und Dschungelrodung durch Bautrupps und stellt die Ressource Eisen zur Verfügung.

Steinmetzkunst
Benötigte Technologien: Bergbau
Voraussetzung für: Mathematik und Bauwesen
Ermöglicht: Ermöglicht Stadtmauern, das Nationale Wunder Nationale Schutzmauer, Steinbrüche sowie die Staatsform Sklaverei.

Feudalismus
Benötigte Technologien: Fruchtfolge und Stadtstaaten
Voraussetzung für: Freie Bauern und Bauwesen

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheiten Bogenschütze II und Stangenwaffe II, Windmühlen, Wassermühlen sowie die Staatsform Leibeigenschaft.

Mathematik

Benötigte Technologien: Segeln und Steinmetzkunst

Voraussetzung für: Währung und Maschinen

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Armbrustschütze I, Schlösser, Festungen sowie die Staatsform Freie Marktwirtschaft.

Reiterei

Benötigte Technologien: Kindliche Pietät und Fruchtfolge

Voraussetzung für: Militarismus und Kalligrafie

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Schwere Kavallerie I, Krämer, das Nationale Wunder Heldenepos sowie die Staatsform Merkantilismus.

Philosophie

Benötigte Technologien: Himmelsherrschaft und Kindliche Pietät

Voraussetzung für: Kalligrafie und Militarismus

Ermöglicht: Ermöglicht Gerichtsgebäude, das Weltwunder Sun Tzus Kriegskunst sowie die Staatsformen Pazifismus und Konfuzianismus.

Metallguss

Benötigte Technologien: Stadtstaaten und Bronzeverarbeitung

Voraussetzung für: Bauwesen und Währung

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Streitwagen II, Häfen sowie die Bewässerung mittels Süßwasserquellen.

Eisenverarbeitung

Benötigte Technologien: Bronzeverarbeitung und Himmelsherrschaft

Voraussetzung für: Maschinen und Freie Bauern

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Schwertkämpfer I, Aquädukte sowie die Staatsform Kriegerfamilien.

Freie Bauern

Benötigte Technologien: Feudalismus und Eisenverarbeitung

Voraussetzung für: Legalismus und Freie Kavallerie

Ermöglicht: Ermöglichen die Staatsform Freie Bauern und erhöhen die Fertigstellungsgeschwindigkeit für Modernisierungen durch Bautrupps um 50%.

Währung

Benötigte Technologien: Mathematik und Metallguss

Voraussetzung für: Meritokratie und Bewässerungssystem

Ermöglicht: Gewährt der ersten Zivilisation, die diese Technologie erforscht, einen kostenlosen Großen Händler, ermöglicht Banken und bietet +1 kostenlosen Handelsweg für alle Städte.

Militarismus

Benötigte Technologien: Reiterei und Philosophie

Voraussetzung für: Freie Kavallerie und Legalismus

Ermöglicht: Gewährt der ersten Zivilisation, die diese Technologie erforscht, einen kostenlosen Großen General (Kriegsherr), ermöglicht die Staatsform Berufsarmee und beschleunigt die Fortbewegung auf Straßen um +1.

Kalligrafie

Benötigte Technologien: Philosophie und Reiterei

Voraussetzung für: Mohismus und Meritokratie

Ermöglicht: Gewährt der ersten Zivilisation, die diese Technologie erforscht, einen kostenlosen Großen Künstler, ermöglicht Theater sowie die Staatsform Staatsmonopol und erlaubt den Aufbau von Wohlstand, Forschung und Kultur.

Bauwesen

Benötigte Technologien: Metallguss, Steinmetzkunst und Feudalismus

Voraussetzung für: Bewässerungssystem und Stahl

Ermöglicht: Gewährt der ersten Zivilisation, die diese Technologie erforscht, einen kostenlosen Großen Ingenieur, ermöglicht das Wunder Unterirdische Grabstätte sowie den Brückenbau zur Überquerung von Flüssen.

Maschinen

Benötigte Technologien: Eisenverarbeitung und Mathematik

Voraussetzung für: Stahl und Mohismus

Ermöglicht: Ermöglichen die Einheit Katapult, Observatorien sowie die Staatsform Absolutismus.

Legalismus

Benötigte Technologien: Freie Bauern und Militarismus

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Armbrustschütze II sowie die Staatsform Legalismus.

Meritokratie

Benötigte Technologien: Währung und Kalligrafie

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht Universitäten sowie die Staatsform Höhere Elite.

Freie Kavallerie

Benötigte Technologien: Militarismus und Freie Bauern

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Schwere Kavallerie II und beschleunigt die Fortbewegung von Marineeinheiten um +1.

Mohismus

Benötigte Technologien: Kalligrafie und Maschinen

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Stangenwaffe III sowie die Staatsform Mohismus.

Bewässerungssystem

Benötigte Technologien: Bauwesen und Währung

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht Bauernhöfe ohne Bewässerungsquelle und steigert die Nahrungsproduktion durch Bauernhöfe um +1.

Stahl

Benötigte Technologien: Maschinen und Bauwesen

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Ermöglicht die Einheit Schwertkämpfer II, Bautrupps generieren eine 50% höhere Produktion durch Waldrodung.

Sonderregeln

Familien

Ähnlich wie die Missionare im Hauptspiel für die Verbreitung ihrer Religion sorgen, sind die Glaubensboten für die Ausbreitung Ihrer Blutlinie zuständig. Je weiter die Verbreitung Ihrer Blutlinie in der Welt, desto entgegenkommender werden sich die anderen Zivilisationen Ihnen gegenüber verhalten ... vor allem, wenn Ihre Blutlinie auch in anderen Herrscherhäusern Fuß fasst (d. h., wenn andere Zivilisationen Ihre Staatsreligion übernehmen).

Kaiserlicher Rat

Der Kaiserliche Rat ist das geeignete Mittel, um in diesem Szenario den diplomatischen Sieg zu erringen. Er hat eine ähnliche Funktion wie die Vereinten Nationen im Hauptspiel: Zunächst wird ein Ratsvorsitzender gewählt und bald darauf wird in einem zweiten Wahlgang der Sieger des Spiels ermittelt. Es versteht sich von selbst, dass Ihre Vasallen selbstverständlich immer für Sie stimmen werden! Für den diplomatischen Sieg ist es von entscheidender Bedeutung, dass Sie gute Beziehungen zu möglichst vielen Zivilisationen unterhalten. Treten Sie daher, wann immer möglich, in Handelsbeziehungen mit anderen Nationen ein und sorgen Sie für eine weite Verbreitung Ihrer Blutlinie!

Siebedingungen

Vorherrschaftssieg

Sobald eine der beteiligten Zivilisationen 38% der Weltbevölkerung und 64% des Weltgebiets kontrolliert, wird sie zum Sieger erklärt.

Eroberungssieg

Wenngleich diese Variante eher unwahrscheinlich erscheint, ist es dennoch möglich, das Spiel auch durch die vollständige Vernichtung aller anderen Zivilisationen auf der Karte zu gewinnen.

Diplomatiesieg

Diese Siegbedingung wird durch die Errichtung des "Kaiserlichen Rates" aktiviert. In diesem Fall wird im Rahmen einer Wahl entschieden, welches der am Spiel beteiligten Staatsoberhäupter von seinen Konkurrenten zum Sieger gekürt wird.

Zeitlimit

Das Spiel dauert maximal 200 Runden. Sollte bis dahin keine der anderen Siegbedingungen erfüllt worden sein, gewinnt die Zivilisation mit der höchsten Punktzahl.

444 VOR CHRISTUS: DER PELEPONNESISCHE KRIEG

Von Paul Murphy

Spieler: 1 oder 2

Typ: Historisch

Übersicht

Es ist das Jahr 444 vor Christus. Nachdem die Invasion der Perser vor einigen Jahren erfolgreich zurückgeschlagen wurde, zerfiel die große Allianz der griechischen Stadtstaaten in zwei Fraktionen: Athen und seine Verbündeten bzw. untergebenen Stadtstaaten schlossen sich zu dem wohlhabenden und kultivierten Attischen Seebund zusammen, der die stärkste Marinestreitmacht der Welt unterhält. Unterdessen bildeten Sparta und andere Städte des Festlandes den Peleponnesischen Bund, dessen vorrangige Aufgabe darin besteht, Athen am Erringen der alleinigen Vorherrschaft in Griechenland zu hindern. Trotz der Tatsache, dass sich Sparta weniger finanzkräftig und fortschrittlich präsentiert als die Athener, stellt die spartanische Armee dennoch die bei weitem schlagkräftigste Streitmacht Griechenlands dar. Welche dieser beiden Fraktionen werden Sie zur dominierenden Kraft der Antike machen?

Einheiten

Hellenistischer Missionar

Voraussetzungen: Hellenistisches Kloster

Stärke: 0

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Es dürfen maximal drei dieser "nationalen Einheiten" gleichzeitig im Spiel eingesetzt werden. Hellenistische Missionare dienen der Verbreitung des "Hellenismus", der griechischen Religion.

Hoplit

Benötigte Technologien: Fortgeschrittene Formationen I

Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 4

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +25% Angriffsbonus gegen Speerkämpfer, +100% gegen berittene Einheiten.

Phalanx

Benötigte Technologien: Fortgeschrittene Formationen II

Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +25% Hügelverteidigung, +100% gegen berittene Einheiten.

Kriegsschiff

Benötigte Technologien: Segeln

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 2

Fortbewegung: 8

Besondere Fähigkeiten: Frachtraum: 2.

Triere

Benötigte Technologien: Fortgeschrittene Seefahrt

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 2

Fortbewegung: 8

Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Kriegsschiffe, kann keine Ozean-Geländefelder befahren. Eine Triere kann außer Missionaren, Spähern, Kundschaftern, Spionen und Großen Persönlichkeiten keine anderen Einheiten transportieren.

Szenario-Gebäude

Agora

Voraussetzungen: Währung

Effekte: +25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Pelz, Elfenbein, Seide oder Wale.

Hinweis: Agoras sind griechische Märkte.

Lange Mauern

Kultur: +1

Voraussetzungen: Mathematik und Stadtmauern

Effekte: +50% Verteidigung, doppelte Produktionsgeschwindigkeit mit Stein.

Ausbildungskaserne

Voraussetzungen: Fortgeschrittene Formationen II und Kaserne

Effekte: Neue militärische Bodeneinheiten erhalten +4 Erfahrungspunkte.

Senat

Voraussetzungen: Gesetzgebung

Effekte: -50% städtische Unterhaltskosten

Hinweis: Senate haben dieselbe Funktion wie die Gerichtsgebäude im Hauptspiel.

Neue Technologien

Fortgeschrittene Seefahrt

Voraussetzungen: Bronzeverarbeitung und Segeln

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Triere und Trockendock

Verfassung

Voraussetzungen: Gesetzgebung

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Repräsentation

Hinweis: Die von den Griechen entwickelten fortschrittlichen Regierungsformen gab es bereits viel früher als zu dem Zeitpunkt, ab dem sie im Hauptspiel zur Verfügung stehen. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, führt die "Gesetzgebung" in diesem Szenario direkt zur "Verfassung" (ohne die Notwendigkeit, zuvor auch noch den "Nationalismus" erforschen zu müssen).

Fortgeschrittene Formationen I

Voraussetzungen: Bronzeverarbeitung

Voraussetzung für: Fortgeschrittene Formationen II

Ermöglicht: Hoplit

Fortgeschrittene Formationen II

Voraussetzungen: Fortgeschrittene Formationen I

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Phalanx, Ausbildungskaserne

Sonderregeln

Vasallenstaaten

Alle Parteien besitzen zu Beginn des Spiels mehrere Vasallenstaaten. (Nähere Informationen hierzu siehe Abschnitt "Vasallenstaaten" in Kapitel 2.)

Siegbedingungen

Zeitlimit

Das Spiel dauert 100 Runden. Nach Ablauf der 100. Runde erzielt die Partei mit der höchsten Punktzahl den Sieg.

Einnahme der gegnerischen Hauptstadt

Sollte der Peleponnesische Bund (Sparta) die Stadt Athen erobern, geht diese Fraktion als Sieger hervor. Sollte dagegen der Attische Seebund (Athen) die Stadt Sparta einnehmen, gewinnt diese Partei.

336 VOR CHRISTUS: ALEXANDER DER GROSSE

Von Ed Piper

Spieler: 1

Typ: Historisch

Übersicht

Es ist das Jahr 336 vor Christus. Nach der Ermordung Ihres Vaters, Philipp II. von Makedonien, liegt das Schicksal Griechenlands nun in Ihren Händen. Die griechischen Bürger rebellieren gegen Ihre Herrschaft und setzen nur wenig Vertrauen in einen so unerfahrenen Herrscher. Sie müssen die Situation in den Griff bekommen!

Das Perserreich im Osten ist weitläufig, aber schwach. Die Zerschlagung Persiens ist der erste Schritt auf dem Weg zu Ihrem erklärten Ziel: der Eroberung der gesamten bekannten Welt! Also, ergreifen Sie die Macht und nehmen Sie Ihr Schicksal in die eigenen Hände!

Szenario-Einheiten

Hypaspist

Benötigte Technologien: Keine

Stärke: 5

Benötigte Ressourcen: Eisen oder Kupfer

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: 75% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten, 50% Kampfbonus gegen berittene Einheiten.

Begleitkavallerie

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 6

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: 50% Kampfbonus gegen Katapulte, immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus.

Peltast

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 2

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: +100% Defensivbonus auf Hügeln, im Wald und im Dschungel, +50% Stadtverteidigungsbonus, 1 Erstangriff, +20% Rückzugswahrscheinlichkeit.

Prodromoi

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 3

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: 50% Kampfbonus gegen Katapulte, immun gegen Erstangriffe, ignoriert Fortbewegungskosten auf Gelände, +30% Rückzugswahrscheinlichkeit, kein Defensivbonus.

Szenario-Gebäude

Spartanische Kasernen
Kosten: Errichtung nicht möglich
Kultur: Keine
Voraussetzungen: Keine
Effekte: Beförderung "Guerilla I" für alle in der Stadt produzierten Einheiten.

Makedonische Kasernen
Kosten: Errichtung nicht möglich
Kultur: Keine
Voraussetzungen: Keine
Effekte: Beförderung "Flanke I" für alle in der Stadt produzierten Einheiten.

Athenische Kasernen
Kosten: Errichtung nicht möglich
Kultur: Keine
Voraussetzungen: Keine
Effekte: Beförderung "Garnison I" für alle in der Stadt produzierten Einheiten.

Barbarische Kasernen
Kosten: Errichtung nicht möglich
Kultur: Keine
Voraussetzungen: Keine
Effekte: Beförderung "Straßenräuber I" für alle in der Stadt produzierten Einheiten.

Ägyptischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Ägyptische Mythologie als städtische Religion.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Griechischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Griechische Mythologie als städtische Religion.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Zarathustrischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Zarathustrismus als städtische Religion.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Neue Technologien

Jagdtechniken
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Fortgeschrittene Jagdtechniken, Deckung
Zulässige Beförderung: Holzfäller I
Ermöglicht: Beförderung "Holzfäller I" für Ihre Einheiten.

Dauerdrill I
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Dauerdrill II, Pferdezucht I, Deckung
Zulässige Beförderung: Drill I
Ermöglicht: Beförderung "Drill I" für Ihre Einheiten.

Erweiterte Defensive I
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Beobachtung, Erweiterte Defensive II
Zulässige Beförderung: Guerilla I
Ermöglicht: Beförderung "Guerilla I" für Ihre Einheiten.

Stehendes Heer I
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Stehendes Heer II, Keilangriff
Zulässige Beförderung: Garnison I
Ermöglicht: Beförderung "Garnison I" für Ihre Einheiten.

Barbarenanpassung
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Barbarenanpassung II, Keilangriff
Zulässige Beförderung: Straßenräuber I
Ermöglicht: Beförderung "Straßenräuber I" für Ihre Einheiten.

Belagerungsschlacht I
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Belagerungsschlacht II
Zulässige Beförderung: Sperrfeuer I
Ermöglicht: Beförderung "Sperrfeuer I" für Ihre Einheiten.

Deckung
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Jagdtechniken, Dauerdrill I
Zulässige Beförderung: Deckung
Ermöglicht: Beförderung "Deckung" für Ihre Einheiten.

Beobachtung
Voraussetzungen: Erweiterte Defensive
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Wache
Ermöglicht: Beförderung "Wache" für Ihre Einheiten.

Militärärzte I
Voraussetzungen: Keine
Voraussetzung für: Militärärzte II
Zulässige Beförderung: Arzt I
Ermöglicht: Beförderung "Arzt I" für Ihre Einheiten.

Militärärzte II
Voraussetzungen: Militärärzte I
Voraussetzung für: Rekrutierung
Zulässige Beförderung: Arzt II
Ermöglicht: Beförderung "Arzt II" für Ihre Einheiten.

Stehendes Heer II
Voraussetzungen: Stehendes Heer I
Voraussetzung für: Stehendes Heer III, Rekrutierung
Zulässige Beförderung: Garnison II
Ermöglicht: Beförderung "Garnison II" für Ihre Einheiten.

Keilangriff
Voraussetzungen: Stehendes Heer I oder Barbarenanpassung I
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Schock
Ermöglicht: Beförderung "Schock" für Ihre Einheiten.

Barbarenanpassung II
Voraussetzungen: Barbarenanpassung I
Voraussetzung für: Barbarenanpassung III, Drehfeder
Zulässige Beförderung: Straßenräuber II
Ermöglicht: Beförderung "Straßenräuber II" für Ihre Einheiten.

Fortgeschrittene Jagdtechniken
Voraussetzungen: Jagdtechniken
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Holzfäller II
Ermöglicht: Beförderung "Holzfäller II" für Ihre Einheiten.

Dauerdrill II
Voraussetzungen: Dauerdrill I
Voraussetzung für: Dauerdrill II, Macht der Phalanx
Zulässige Beförderung: Drill II
Ermöglicht: Beförderung "Drill II" für Ihre Einheiten.

Erweiterte Defensive II
Voraussetzungen: Erweiterte Defensive I
Voraussetzung für: Frontführung
Zulässige Beförderung: Guerilla II
Ermöglicht: Beförderung "Guerilla II" für Ihre Einheiten.

Barbarenanpassung III
Voraussetzungen: Barbarenanpassung
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Straßenräuber III
Ermöglicht: Beförderung "Straßenräuber III" für Ihre Einheiten.

Belagerungsschlacht II
Voraussetzungen: Belagerungsschlacht I
Voraussetzung für: Belagerungsschlacht III, Drehfeder
Zulässige Beförderung: Sperrfeuer II
Ermöglicht: Beförderung "Sperrfeuer II" für Ihre Einheiten.

Dauerdrill III
Voraussetzungen: Dauerdrill II
Voraussetzung für: Dauerdrill IV
Zulässige Beförderung: Drill III
Ermöglicht: Beförderung "Drill III" für Ihre Einheiten.

Pferdezucht I
Voraussetzungen: Dauerdrill I
Voraussetzung für: Macht der Phalanx, Frontführung, Pferdezucht II
Zulässige Beförderung: Flanke I
Ermöglicht: Beförderung "Flanke I" für Ihre Einheiten.

Rekrutierung
Voraussetzungen: Militärärzte II oder Stehendes Heer II
Voraussetzung für: Armeediener
Zulässige Beförderung: Marschieren
Ermöglicht: Beförderung "Marschieren" für Ihre Einheiten.

Stehendes Heer III
Voraussetzungen: Stehendes Heer II
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Garnison III
Ermöglicht: Beförderung "Garnison III" für Ihre Einheiten.

Drehfeder
Voraussetzungen: Belagerungsschlacht II oder Barbarenanpassung II
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Genauigkeit
Ermöglicht: Beförderung "Genauigkeit" für Ihre Einheiten.

Dauerdrill IV
Voraussetzungen: Dauerdrill III
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Drill IV
Ermöglicht: Beförderung "Drill IV" für Ihre Einheiten.

Macht der Phalanx
Voraussetzungen: Dauerdrill II oder Pferdezucht I
Voraussetzung für: Entfällt
Zulässige Beförderung: Formation
Ermöglicht: Beförderung "Formation" für Ihre Einheiten.

Frontführung

Voraussetzungen: Pferdezucht I oder Erweiterte Defensive

Voraussetzung für: Entfällt

Zulässige Beförderung: Angriff

Ermöglicht: Beförderung "Angriff" für Ihre Einheiten.

Belagerungsschlacht III

Voraussetzungen: Belagerungsschlacht II

Voraussetzung für: Entfällt

Zulässige Beförderung: Sperrfeuer

Ermöglicht: Beförderung "Sperrfeuer" für Ihre Einheiten.

Pferdezucht II

Voraussetzungen: Pferdezucht I

Voraussetzung für: Armeediener

Zulässige Beförderung: Flanke II

Ermöglicht: Beförderung "Flanke II" für Ihre Einheiten.

Armeediener

Voraussetzungen: Pferdezucht II oder Rekrutierung

Voraussetzung für: Kulturelle Anpassung, Vorstoß und Neuformation

Zulässige Beförderung: Mobilität

Ermöglicht: Beförderung "Mobilität" für Ihre Einheiten, beschleunigte Fortbewegung auf Straßen.

Kulturelle Anpassung

Voraussetzungen: Armeediener

Voraussetzung für: Entfällt

Zulässige Beförderung: Kommando

Ermöglicht: Beförderung "Kommando" für Ihre Einheiten.

Vorstoß und Neuformation

Voraussetzungen: Armeediener

Voraussetzung für: Entfällt

Zulässige Beförderung: Blitz

Ermöglicht: Beförderung "Blitz" für Ihre Einheiten.

SONDERREGELN

Vasallenstaaten

Ägypten beginnt dieses Szenario als Vasallenstaat von Persien. (Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt "Vasallenstaaten" in Kapitel 2.) Unterwerfen Sie eine gegnerische Zivilisation und machen Sie sie zu Ihrem eigenen Vasallenstaat, um einen ersten Schritt in Richtung Erfüllung der Siegbedingung "Weltherrschaft" zu gehen!

Stärke des Anführers

Alexander ist in diesem Szenario ein Kriegsherr, der sich mit einer anderen Einheit zusammenschließen kann. In dem Maße, in dem die angeschlossene Einheit Erfahrungspunkte sammelt, erhält Alexander höherrangigere "Titel". Und je höher Alexanders Titel ist, desto besser funktioniert die Wirtschaft Griechenlands. Aber Vorsicht: Sollte Alexander in der Schlacht geschlagen werden, verliert er auch seinen Titel!

Verlust von Alexander

Sollte die Einheit, die Alexander angeschlossen ist, vernichtet werden, wird Alexander selbst in jedem Fall so schwer verwundet, dass er 6 Runden lang nicht in der Lage sein wird, seine Truppen anzuführen. Nach Ablauf der 6 Runden kehrt Alexander wieder ins Spielgeschehen zurück und kann sich erneut mit einer Einheit zusammenschließen. Während seiner Genesungszeit fällt Alexander auf den Titel mit dem niedrigsten Rang zurück.

SIEGBEDINGUNGEN

Zeitlimit

Das Spiel dauert 156 Runden. Am Ende der 156. Runde erzielt die Zivilisation mit der höchsten Punktzahl einen Teilsieg.

Weltherrschaftssieg

Bringen Sie jede Stadt der Welt – entweder durch Unterwerfung (Vasallenstaat) oder durch Eroberung bzw. Vernichtung der betreffenden Zivilisation – unter Ihre Kontrolle, um den Gesamtsieg davonzutragen.

300 VOR CHRISTUS: DER AUFSTIEG ROMS

Von Ed Piper

Spieler: 1 bis 5 Spieler

Typ: Historisch

Übersicht

Es ist das Jahr 300 vor Christus. Die im Mittelmeerraum angesiedelten Zivilisationen Rom, Karthago, Griechenland und Ägypten versuchen mit Hochdruck, eigene Landesgrenzen und Handelswege zu errichten. In der Zwischenzeit arbeiten die keltischen Stämme daran, ihre wachsende Zivilisation weiter auszubauen und zu einen. Alle diese Zivilisationen sind ausschließlich daran interessiert, Frieden zu schaffen (und die Vorherrschaft über den Mittelmeerraum zu erlangen).

"Igitur qui desiderat pacem, praeparet bellum." – Vegetius

Zu Deutsch: *"Wer den Frieden will, der bereite sich auf den Krieg vor."*

SZENARIO-EINHEITEN

Gallischer Krieger

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Eisen

Stärke: 4

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Angriffsbonus gegen Städte, +50% Defensivbonus in Hügeln

Gallischer Krieger II

Benötigte Technologien: Beförderung Gallischer Krieger

Benötigte Ressourcen: Eisen

Stärke: 4

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Angriffsbonus gegen Städte, +50% Defensivbonus in Hügeln und Wäldern.

Gallischer Krieger III

Benötigte Technologien: Beförderung Gallischer Krieger II

Benötigte Ressourcen: Eisen

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Angriffsbonus gegen Städte, +50% Defensivbonus in Hügeln und Wäldern.

Bogenschütze II

Benötigte Technologien: Beförderung Bogenschütze

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 4

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, 1 Erstangriff.

Keltischer Streitwagen

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 4

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit.

Keltischer Streitwagen II

Benötigte Technologien: Beförderung Keltischer Streitwagen

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 4

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, immun gegen Erstangriffe.

Keltischer Streitwagen III

Benötigte Technologien: Beförderung Keltischer Streitwagen II

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 4

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 40% Rückzugswahrscheinlichkeit, immun gegen Erstangriffe.

Ägyptischer Bogenschütze

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 4

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, 1 Erstangriff.

Ägyptischer Bogenschütze II

Benötigte Technologien: Beförderung Ägyptischer Bogenschütze

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +25% Defensivbonus für die Verteidigung von Hügeln und Wäldern, 1 Erstangriff.

Ägyptischer Axtkämpfer

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +10% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +10% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +50% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Ägyptischer Axtkämpfer II

Benötigte Technologien: Beförderung Ägyptischer Axtkämpfer

Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +10% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +10% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +75% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Ägyptischer Axtkämpfer III

Benötigte Technologien: Beförderung Ägyptischer Axtkämpfer II

Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +10% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +75% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Kriegsstreitwagen

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 5

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit, immun gegen Erstangriffe.

Kriegsstreitwagen II

Benötigte Technologien: Beförderung Kriegsstreitwagen

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 5

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit, immun gegen Erstangriffe, +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Kriegsstreitwagen III
Benötigte Technologien: Beförderung Kriegsstreitwagen II
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 5
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit, immun gegen Erstangriffe, +10% Angriffsbonus gegen Städte, startet mit "Blitz".

Berittener Bogenschütze II
Benötigte Technologien: Beförderung Berittener Bogenschütze
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 4
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, 1 Erstangriff, +50% Kampfbonus gegen Katapulte.

Berittener Bogenschütze III
Benötigte Technologien: Beförderung Berittener Bogenschütze II
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 5
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, 1 Erstangriff, +50% Kampfbonus gegen Katapulte.

Reiter
Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 6
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Kampfbonus gegen Katapulte.

Numidische Kavallerie
Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 5
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Kampfbonus gegen Katapulte, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Numidische Kavallerie II
Benötigte Technologien: Beförderung Numidische Kavallerie
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 6
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Kampfbonus gegen Katapulte, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Numidische Kavallerie III
Benötigte Technologien: Beförderung Numidische Kavallerie II
Benötigte Ressourcen: Pferde
Stärke: 6
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Kampfbonus gegen Katapulte, 35% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Phalanx
Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 5
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +100% Kampfbonus gegen berittene Einheiten.

Phalanx II
Benötigte Technologien: Beförderung Phalanx
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 5
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +100% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +125% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Phalanx III
Benötigte Technologien: Beförderung Phalanx II
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Defensivbonus für Hügelverteidigung, +100% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +125% Kampfbonus gegen Nahkampf-Einheiten.

Prätorianer
Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 7
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: Keine

Prätorianer II
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 7
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Prätorianer III
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer II
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen

Stärke: 8
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Prätorianer IV
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer III
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 8
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Prätorianer V
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer IV
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 9
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Prätorianer VI
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer V
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 9
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, +25% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Prätorianer VII
Benötigte Technologien: Beförderung Prätorianer VI
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 9
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: 0-1 Erstangriff, immun gegen Erstangriffe, +25% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, +10% Angriffsbonus gegen Städte.

Schwertkämpfer II
Benötigte Technologien: Beförderung Schwertkämpfer
Benötigte Ressourcen: Kupfer oder Eisen
Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +20% Angriffsbonus gegen Städte.

Triere II
Benötigte Technologien: Beförderung Triere
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 4
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: 0-1 Erstangriff, immun gegen Erstangriffe.

Kriegselefant II
Benötigte Technologien: Beförderung Kriegselefant
Benötigte Ressourcen: Elfenbein
Stärke: 8
Fortbewegung: 1
Besondere Fähigkeiten: +25% Kampfbonus gegen berittene Einheiten, kein Defensivbonus, verursacht Kollateralschaden.

Krieger II
Benötigte Technologien: Beförderung Krieger
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 2
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: +25% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, immun gegen Erstangriffe.

Krieger III
Benötigte Technologien: Beförderung Krieger II
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 2
Fortbewegung: 2
Besondere Fähigkeiten: +25% Defensivbonus für die Verteidigung von Städten, immun gegen Erstangriffe.

SZENARIO-GEBÄUDE

Phönizischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Phönizische Religion in der Stadt.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Römischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Römische Religion in der Stadt.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Keltischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1
Voraussetzungen: Keltische Religion in der Stadt.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Ägyptischer Tempel
Kosten: 80
Kultur: +1 pro Runde
Voraussetzungen: Ägyptische Mythologie in der Stadt.
Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Wunder

Zeus-Statue

Weltwunder

Kosten: 500

Kultur: +10

Voraussetzungen: Keine

Effekte: Senkt die Unterhaltskosten in allen Städten um 10%.

Neue ressource

Siegressource

Nahrung: 0

Produktion: 0

Wirtschaft: 0

Modernisiert durch: Siegressource - Modernisierung

Hinweis: In der Einzelspieler-Version dieses Szenarios stehen 4 Siegressourcen zur Verfügung. Der Spieler erhält 10 Siegpunkte pro Runde für jede Siegressource unter seiner Kontrolle, die mit einer Modernisierung ausgestattet ist.

Neue modernisierungen

Siegressource - Modernisierung

Modernisiert: Siegressource

Benötigte Technologien: Keine

Effekt: Gewährt 10 Siegpunkte pro Runde, erhöht den Defensivbonus des Geländefeldes um +25%.

Neue technologien

Händler ausbilden

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entfällt

Mit jeder Erforschung der Technologie "Händler ausbilden" wird ein Großer Händler in der Hauptstadt Ihrer Zivilisation zur Verfügung gestellt.

Prophet ausbilden

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entfällt

Mit jeder Erforschung der Technologie "Prophet ausbilden" wird ein Großer Prophet in der Hauptstadt Ihrer Zivilisation zur Verfügung gestellt.

Künstler ausbilden

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entfällt

Mit jeder Erforschung der Technologie "Künstler ausbilden" wird ein Großer Künstler in der Hauptstadt Ihrer Zivilisation zur Verfügung gestellt.

Ingenieur ausbilden

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entfällt

Mit jeder Erforschung der Technologie "Ingenieur ausbilden" wird ein Großer Ingenieur in der Hauptstadt Ihrer Zivilisation zur Verfügung gestellt.

Wissenschaftler ausbilden

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entfällt

Mit jeder Erforschung der Technologie "Wissenschaftler ausbilden" wird ein Großer Wissenschaftler in der Hauptstadt Ihrer Zivilisation zur Verfügung gestellt.

Technologien zur modernisierung von einheiten

Jede Zivilisation verfügt über spezielle Technologien, mit deren Hilfe sie fortschrittliche Einheiten errichten kann, die ausschließlich dieser Zivilisation zur Verfügung stehen. Am Beispiel der Römer veranschaulicht, funktioniert das wie folgt: Zu Beginn des Spiels kann die Zivilisation zunächst die Grundversion der Prätorianer-Einheit ausbilden. Nach der Erforschung der Technologie "Beförderung Prätorianer" haben die Römer die Möglichkeit, die leistungsstärkeren Prätorianer II-Einheiten zu errichten. Wenn sie anschließend die Technologie "Beförderung Prätorianer II" erforschen und danach möglicherweise auch noch "Beförderung Prätorianer III", "Beförderung Prätorianer IV" etc., können sie auf diese Weise im Laufe der Zeit immer stärkere Prätorianer-Einheiten ins Feld schicken. Diesem Muster folgend, kann jede der am Spiel beteiligten Zivilisationen spezielle Technologien erforschen, welche die Ausbildung immer leistungsfähigerer einzigartiger Einheiten ermöglichen.

Sonderregeln

Siegressourcen

Jede der fünf spielbaren Zivilisationen kontrolliert zu Beginn des Spiels eine von fünf Siegressourcen. Für jede Siegressource (mit dem Vermerk "Siegressource – Modernisierung" gekennzeichnet), die sich im Besitz einer Zivilisation befindet, werden ihr pro Runde 10 Siegpunkte gutgeschrieben.

Siegbedingungen

Zeitlimit

Das Spiel dauert 250 Runden. Am Ende der 250. Runde gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Eroberungssieg

Das Spiel endet, sobald eine Zivilisation alle Konkurrenten vernichtet hat. Dies ist dann der Fall, wenn ausnahmslos alle Städte der gegnerischen Zivilisationen erobert oder zerstört wurden – unabhängig davon, ob möglicherweise noch einzelne gegnerische Einheiten im Spiel vorhanden sind.

Vorherrschaftssieg

Das Spiel endet, sobald eine Zivilisation 75% der Weltbevölkerung und 75% des Weltgebiets beherrscht.

800 NACH CHRISTUS: DAS WIKINGERZEITALTER

Von Ed Piper

Spieler: 1 Spieler

Typ: Historisch

Übersicht

Es ist das Jahr 800 nach Christus und Sie sind der Wikingerkönig Ragnar Lodbrok. Die beißende Kälte des langen Winters schmerzt in Ihren Fingern, als Sie die vor Ihnen liegende Flotte von Langschiffen betrachten. Mit diesen Booten werden Sie und Ihre Männer über das eisige Meer die Zielorte für Ihre Raubzüge ansteuern. Begehen Sie die Überfälle, um Geld zu erbeuten, mit dem Sie Ihr Volk versorgen können? Sicher. Begehen Sie die Überfälle, um sich vor den Göttern zu beweisen? Vielleicht. Begehen Sie die Überfälle, um Ihrer Abenteuerlust zu frönen? Definitiv!

Szenario-Einheiten

Berserker

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 7

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Angriffsbonus gegen Nahkampf-Einheiten, startet mit "Amphibisch".

Langschiff

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 2

Fortbewegung: 4

Besondere Fähigkeiten: Frachtraum: 2.

Schatz

Benötigte Technologien: Keine

Benötigte Ressourcen: Keine

Stärke: 0

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Kann nach der Überführung in die eigene Hauptstadt in Gold umgewandelt werden.

Szenario-Gebäude

Schiffswerft

Kosten: 60

Kultur: +1

Voraussetzungen: Keine

Effekte: In der Stadt produzierte Marineeinheiten erhalten +2 Erfahrungspunkte.

Nordischer Tempel

Kosten: 80

Kultur: +1

Voraussetzungen: Nordische Religion in der Stadt.

Effekte: Gleiche Funktion wie der herkömmliche Tempel.

Neue Technologien

Schatzsuche auslösen

Voraussetzungen: Keine

Voraussetzung für: Entfällt

Ermöglicht: Entällt

Effekt: Diese Technologie kann mehrfach erforscht werden und jedes Mal wird dabei ein neues wertvolles Relikt in einem fernen Land ausgekundschaftet. Die Bergung dieses Relikts und die Überführung in die eigene Zivilisation wird mit 1.000 Gold belohnt.

Sonderregeln

Schätze/Relikte bergen

Auf der ganzen Welt sind sehr alte, wertvolle "Relikte" verborgen. Der Standort eines solchen Schatzes bzw. Reliktes lässt sich durch die Erforschung der Technologie "Schatzsuche auslösen" (siehe oben) in Erfahrung bringen. Wenn Sie das Relikt anschließend bergen und in die eigene Hauptstadt überführen, erwirtschaften Sie 1.000 Gold.

Plünderung von Städten

Die Eroberung einer gegnerischen Stadt und anschließende Rückgabe an den ursprünglichen Besitzer gegen Zahlung von Lösegeld ist eine gute Methode, um Ihre Goldreserven aufzubessern. Allerdings wird in diesem Fall erwartet, dass Sie die betreffende Stadt nach der Zahlung des Lösegeldes nie wieder angreifen. Sollten Sie sich nicht daran halten, wird man Sie unweigerlich als unaufrichtigen Barbaren betrachten und in der Folge wird keine Zivilisation jemals wieder eine Ihrer Lösegeldforderungen akzeptieren!

Siegbedingungen

Zeitlimit

Das Spiel dauert 200 Runden. Sollten Sie am Ende der 200. Runde nicht genug Gold angesammelt haben, haben Sie verloren.

Wirtschaftssieg

Sobald Sie die vorgegebene Goldsumme zusammengetragen haben, endet das Spiel und Sie werden zum Sieger gekürt. Der geforderte Goldbetrag ist vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängig.

1206 NACH CHRISTUS: DSCHINGIS KHAN

Von Jon Shafer

Spieler: 1

Typ: Historisch

Übersicht

In diesem Szenario übernehmen Sie im Jahr 1206 die Rolle des Großkhans der Mongolen und führen Ihre Truppen in Feldzüge durch ganz Eurasien. Dabei stehen Ihnen gleich mehrere Wege offen, zu Ruhm und Ehre zu gelangen: die Vernichtung sämtlicher Zivilisationen, die Unterwerfung der gegnerischen Bevölkerung oder auch die umfassende Zivilisierung des eigenen Volkes, um den Beweis anzutreten, dass auch Nomaden den Gipfel der Weltkultur erklimmen können.

Zu Beginn des Spiels besitzen Sie keine Städte, sondern lediglich ein Mongolenlager. Diese Lager erzeugen neue Einheiten zur Ergänzung Ihrer Streitkräfte, dienen also im Grunde als mobile Einheitenfabriken. Natürlich können Sie Ihre Einheitenproduktion auch ankurbeln, indem Sie fremde Städte erobern, statt sie zu vernichten.

Mit jeder Einnahme einer gegnerischen Stadt, aber auch durch die Vernichtung feindlicher Einheiten und die Plünderung von Städten und Geländefeld-Modernisierungen gewinnen Sie Siegpunkte hinzu.

Es werden große Erwartungen an den mächtigen Mongolenherrscher gestellt – und Sie müssen sich zudem auch noch beeilen, diesen Erwartungen gerecht zu werden, denn im Laufe des Spiels werden in jeder Runde automatisch Punkte von Ihrem Punktekonto abgezogen. Sie müssen also zügig Siegpunkte hinzugewinnen, um zu verhindern, dass Ihr Punktestand zu stark fällt: Erreicht er die Nullmarke, ist das Spiel sofort zu Ende!

SZENARIO-EINHEITEN

Mongolenlager

Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 0
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Keine
Besondere Fähigkeiten: Produziert Militäreinheiten.

Berittener Mongolischer Bogenschütze

Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 11
Fortbewegung: 3
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus.

Berittener Schwertkämpfer

Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 9
Fortbewegung: 3
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Nahkampf-Einheiten, immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus.

Leichter Speerwerfer

Benötigte Technologien: Keine
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 8
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Bogenschütze
Besondere Fähigkeiten: 1 Erstangriff, 50% Rückzugswahrscheinlichkeit bei Unterlegenheit, +50% Stadt- und Hügelverteidigung.

Tribok

Benötigte Technologien: Belagerungskriegsführung
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 5
Fortbewegung: 2
Einheiten-Kategorie: Belagerung
Besondere Fähigkeiten: Verursacht Kollateralschaden, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde), 25% Rückzugswahrscheinlichkeit bei Unterlegenheit, kein Defensivbonus.

Chinesischer Schwertkämpfer

Stärke: 7
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Nahkampf
Besondere Fähigkeiten: +10% Angriff auf Städte.

Chinesischer Armbrustschütze

Stärke: 6
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Bogenschütze
Besondere Fähigkeiten: 2 Erstangriffe, verursacht Kollateralschaden, +50% gegen Nahkampf-Einheiten.

Chinesische Kanone

Benötigte Technologien: Schießpulver
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 9
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Belagerung
Besondere Fähigkeiten: Verursacht Kollateralschaden, kann Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde), 25% Rückzugswahrscheinlichkeit bei Unterlegenheit, kein Defensivbonus.

Kriegselefant

Benötigte Technologien: Elefantenzähmung
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 8
Fortbewegung: 1
Einheiten-Kategorie: Beritten
Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Nahkampf-Einheiten, kein Defensivbonus.

Kriegsschiff

Benötigte Technologien: Seekriegsführung
Benötigte Ressourcen: Keine
Stärke: 2
Fortbewegung: 3
Einheiten-Kategorie: Marine
Besondere Fähigkeiten: Frachtraum: 2, kann keine Ozean-Geländefelder befahren.

Neue Technologien

Hinweis: Die Mongolen erwerben neue Technologien nicht durch Forschung, sondern indem sie zwei Städte einer anderen Zivilisation erobern oder zerstören (oder, indem sie die Zivilisation als Vasallenstaat unterwerfen). Jede Zivilisation liefert immer nur eine Technologie. (Siehe Abschnitt "Sonderregeln" weiter unten.)

Politik der starken Hand

Ermöglicht die Unterwerfung anderer Zivilisationen im Spiel (siehe Abschnitt "Vasallenstaaten" in Kapitel 2).

Bereitstellende Zivilisation: Xi-Xia (Gelb).

Belagerungskriegsführung

Ermöglicht den Bau (in Städten oder Mongolenlagern) der schlagkräftigen Tribok-Einheit, die vor allem für die Einnahme von Städten geeignet ist.

Bereitstellende Zivilisation: Jin-China (Rot).

Aufklärung

Ermöglicht die Beförderung "Wache" für Ihre Einheiten, die deren Sichtweite um ein Geländefeld erweitert. (Anders als im Hauptspiel setzt diese Beförderung keine anderen Beförderungen voraus.)

Bereitstellende Zivilisation: Uiguren (Orange).

Schießpulver

Ermöglicht den Bau der Einheit Chinesische Kanone, einer effizienten Belagerungswaffe, die Kollateralschaden verursacht.

Bereitstellende Zivilisation: Song-China (Blau).

Seekriegsführung

Ermöglicht den Bau der Marineeinheit Kriegsschiff.

Bereitstellende Zivilisation: Korea (Braun).

Täuschungsmanöver

Ermöglicht die Beförderung "Scheinangriff" für Ihre Einheiten, die deren Rückzugswahrscheinlichkeit bei Unterlegenheit erhöht.

Bereitstellende Zivilisation: Kara-Khitai (Hellgrün).

Gegengewichtssystem

Ermöglicht die Beförderung "Belagerungstaktiken" für Ihre Einheiten, die ihnen einen zusätzlichen Angriffsbonus gegen Städte gewährt.

Bereitstellende Zivilisation: Choresmien (Ocker).

Elefantenzähmung

Ermöglicht die Errichtung der Einheit Kriegselefant in Ihren Städten.

Bereitstellende Zivilisation: Indien (Hellviolett).

Griechisches Feuer

Gewährt die Beförderung "Griechisches Feuer" für Ihre Einheiten, die ihnen 1 freien Erstangriff gewährt.

Bereitstellende Zivilisation: Abbasiden (Weiß).

Einkesselung

Ermöglicht die Beförderung "Einkesselung" für Ihre Einheiten, wodurch sie in jedem Gefecht Kollateralschaden verursachen.

Bereitstellende Zivilisation: Russische Staaten (Grau).

Wüstendasein

Ermöglicht die Beförderung "Wüstenanpassung" für Ihre Einheiten (zusätzlich muss auch die Beförderung "Kampf I" erfolgt sein), die ihre Fortbewegungsgeschwindigkeit in der Wüste verdoppelt.

Bereitstellende Zivilisation: Mameluken (Dunkelrot).

Kriegsdasein

Stellt sofort einen kostenlosen Großen General (Kriegsherr) in einem Ihrer Mongolenlager zur Verfügung.

Bereitstellende Zivilisation: Seldschuken (Dunkelgelb).

Gotteskinder

Gewährt einen einmaligen Punkteanstieg um 200 Punkte.

Bereitstellende Zivilisation: Byzanz (Dunkelgrün).

Ritterliche Lebensart

Erhöht die Anzahl der verfügbaren Militäreinheiten bei gleich bleibendem Unterhalt.

Bereitstellende Zivilisation: Ungarn (Dunkelpink).

Staatsreligion

Gewährt +1 Gold in jeder eigenen Stadt, in der die eigene Staatsreligion praktiziert wird.

Bereitstellende Zivilisation: Polen (Dunkelviolett).

Sonderregeln

Das Mongolenlager

Das Mongolenlager ist eine einzigartige Spezialeinheit, die für die Eroberung Asiens unverzichtbar ist. Keine andere Einheit im Hauptspiel von Civilization IV erfüllt eine ähnliche Funktion.

Die Mongolen waren Nomaden und errichteten im Laufe ihrer langen Geschichte so gut wie keine Städte. Vielmehr zog die gesamte mongolische Bevölkerung mit ihren Streitkräften mit. Frauen und Kinder folgten mit etwas Abstand und die jungen Männer wurden gezielt aufgezogen, um zu gegebener Zeit die Plätze ihrer Väter auf dem Schlachtfeld einzunehmen. Das Mongolenlager ist im Grunde genommen eine "Stadt auf Rädern": Sie erzeugt Einheiten, die Sie für Ihre Kriegsmaschinerie nutzen können.

Die Produktion in einem Mongolenlager erfolgt nach dem Zufallsprinzip. Anders als in den Städten können Sie nicht wählen, welche Einheiten Ihre Mongolenlager produzieren oder wie häufig eine Einheit erstellt wird. Dennoch lässt sich zumindest die Produktionswahrscheinlichkeit beeinflussen und dadurch sowohl die Produktionsgeschwindigkeit erhöhen als auch die zu produzierende Einheitengattung umstellen.

Produktionsrate des Mongolenlagers

Ein Mongolenlager kann in jeder Runde je eine Einheit produzieren, wobei die Produktionswahrscheinlichkeit steigt, wenn das Lager in der vorangegangen Runde nicht fortbewegt wurde.

Produktionswahrscheinlichkeit für bestimmte Einheitengattungen

Die Wahrscheinlichkeit für die Produktion bestimmter Einheiten in einem Mongolenlager stellt sich wie folgt dar:

Basiswahrscheinlichkeit vor Verfügbarkeit der Belagerungskriegsführung:

Berittener Bogenschütze: 40%

Berittener Schwertkämpfer: 40%

Leichter Speerwerfer: 18%

Mongolenlager: 1,2%

Basiswahrscheinlichkeit nach Verfügbarkeit der Belagerungskriegsführung:

Berittener Bogenschütze: 32%

Berittener Schwertkämpfer: 32%

Leichter Speerwerfer: 14%

Mongolenlager: 0,9%

Tribok: 19%

Faktor Geländebeschaffenheit

Diese Wahrscheinlichkeitswerte variieren in Abhängigkeit zu der Beschaffenheit des Geländes, auf dem sich das Mongolenlager befindet, wie folgt:

Ebene: Erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion von Berittenen Bogenschützen

Wüste: Erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion von Berittenen Schwertkämpfern

Hügel: Erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion von Leichten Speerwerfern

Wald: Erhöhte Wahrscheinlichkeit für die Produktion von Triboken

Keine der oben genannten Geländearten: Wenn sich das Mongolenlager vor der Verfügbarkeit der "Belagerungskriegsführung" in einem Wald befindet oder auf einer Geländeart, die nicht in der obigen Auflistung aufgeführt ist, gelten die "Basiswahrscheinlichkeiten" für die Produktion der unterschiedlichen Einheitengattungen.

Punkte

Die Punkte werden in diesem Fall nicht auf normale Art und Weise angesammelt, sondern durch die Einnahme von Städten, die Unterwerfung von Zivilisationen als Vasallenstaaten oder das Ausräumen aller Hindernisse auf dem Weg zum Ziel. Die Eroberung diverser Städte und Vasallenstaaten gewährleistet eine kontinuierliche "Punktezufuhr", während ihre Zerstörung sofortige Einbußen auf dem Punktekonto nach sich zieht.

Denken Sie daran, dass in jeder Runde automatisch einige Punkte von Ihrem Punktekonto abgezogen werden. Sie müssen Ihren Eroberungsfeldzug also zügig vorantreiben, um eine schnelle Niederlage zu verhindern und den Sieg erringen zu können.

Vasallenstaaten

Nach der Erforschung der Technologie "Politik der starken Hand" können Sie versuchen, andere Zivilisationen als Vasallenstaaten zu unterwerfen (nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "Vassalenstaaten" in Kapitel 2). Neben seiner normalen Funktionalität liefert jeder Vasallenstaat in jeder Runde auch zusätzliche Siegpunkte.

Technologie

Anders als in einem herkömmlichen Spiel werden Technologien in diesem Szenario nicht durch Forschung erworben, sondern durch das Besiegen feindlicher Zivilisationen. Die Eroberung oder Unterwerfung einer Zivilisation als Vasallenstaat gewährleistet den Erhalt je einer neuen Technologie mit den zuvor beschriebenen Effekten.

SIEGBEDINGUNGEN

Punktegrenzwert

Sobald die Mongolen eine Punktzahl von 3.000 Punkten erreicht haben, werden sie zum Sieger erklärt. Sollte ihr Punktestand jedoch für mindestens eine Runde auf null oder gar darunter fallen, ist das Spiel sofort verloren.

Zeitlimit

Das Spiel dauert 300 Runden. Sofern keine anderen Siegbedingungen erfüllt werden, gewinnt am Ende der 300. Runde die Zivilisation mit dem höchsten Punktestand.

Eroberungssieg

Wenngleich diese Variante eher unwahrscheinlich erscheint, ist es dennoch möglich, das Spiel auch durch die vollständige Vernichtung aller anderen Zivilisationen auf der Karte zu gewinnen.

BARBARENHORDE

Von Jesse Smith

Spieler: 1

Typ: Alternativgeschichtlich

Übersicht

Die Zivilisation ist in jedem Winkel der Welt auf dem Vormarsch. Die Menschen bauen Städte, bewirtschaften das Land und werden immer selbstgefälliger. Einfach grauenvoll! Es ist an der Zeit, diese ignoranten Heiden zu vernichten und ihre geschundenen Ländereien wieder der Wildnis zu übergeben. Als Anführer einer Barbarenhorde haben Sie es sich zur Aufgabe gemacht, der zivilisierten Welt ein für allemal ein Ende zu bereiten!

In diesem Szenario wird eine vollständige Spielewelt inklusive konkurrierender Zivilisationen generiert. Das Spiel läuft ein paar Runden lang im "Autoplay-Modus", so dass die Zivilisationen zunächst wie in einem normalen Spiel wachsen und gedeihen können. Dann treten Sie als Anführer der Barbaren in Erscheinung. Ihre Mission lautet, alles, was Ihnen in die Quere kommt, zu vernichten!

Es lohnt sich, dieses Szenario mehrfach zu spielen, denn Sie werden jedes Mal eine vollkommen neue Spielewelt mit neuen Herausforderungen und unterschiedlichen Gegebenheiten vorfinden. Grundsätzlich haben Sie dabei immer die anfänglichen Autoplay-Runden Zeit, um zu entscheiden, wie weit die Zivilisationen bis zu Ihrem Eingreifen in das Spielgeschehen bereits gediehen sein sollen.

Mit Forschungsarbeiten oder Stadtmanagement brauchen Sie sich in diesem Szenario nicht auseinander zu setzen. Hier geht es einzig und allein ums Kämpfen!

SONDERREGELN

Schwierigkeitsgrade

Im Bildschirm "Der Beginn der Menschheit" werden Sie aufgefordert, einen benutzerdefinierten Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Anhand des Schwierigkeitsgrades wird festgelegt, wie viel Gold Sie zu Beginn des Spiels besitzen, welche Einheiten Ihnen zur Verfügung stehen und vor allem wie viele Autoplay-Runden vergehen, bevor Sie aktiv ins Geschehen eingreifen können. Je länger das Spiel im Autoplay-Modus läuft, desto fortschrittlicher werden die Zivilisationen sein – und umso schwieriger wird es werden, sie zu erobern.

Experimentieren Sie ein wenig mit den Standardeinstellungen der Schwierigkeitsgrade für die Zivilisationen und den barbarenspezifischen Schwierigkeitsgraden, um sich einer echten spielerischen Herausforderung zu stellen. Übrigens: Ein Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad "Gottheit/Schwer" stellt ohne Zweifel die ultimative Herausforderung dar!

Der Bildschirm "Barbarenhorde"

Hier haben Sie die Möglichkeit, neue Einheiten sowie Beförderungen für vorhandene Einheiten zu kaufen. Dieser Bildschirm lässt sich durch Drücken der Taste F4 jederzeit öffnen.

Horden kaufen

Nach Ablauf der Autoplay-Runden steht Ihnen zunächst ein Mongolenlager zur Verfügung. Alle Einheiten, die Sie erwerben, werden in Ihrem Mongolenlager bereitgestellt. Einzige Ausnahme bilden dabei die Marineeinheiten, die stattdessen auf einem zufällig ausgewählten benachbarten Wasser-Geländefeld platziert werden. Sollten Sie kein Gold mehr besitzen, dann aber feststellen, dass Sie sich auf einer Insel befinden, haben Sie die Möglichkeit, ein kostenloses Kriegsschiff anzufordern – allerdings nur dann, wenn Sie selbst keine Marineeinheiten besitzen.

Siegbedingungen

Eroberungssieg

Dieses Spiel dauert so lange, bis Sie die zivilisierte Welt vollständig ausgelöscht haben oder selbst in ihre Fänge geraten sind!

OMEN

Von Tim McCracken

Spieler: 1 or 2

Typ: Alternativgeschichtlich

Übersicht

Es ist das Jahr 1753. Sie kommandieren zu Beginn des 7-jährigen Krieges die Truppen Ihres Landes – entweder Großbritannien oder Frankreich – in Nordamerika, als die beiden Parteien in eine militärische Auseinandersetzung um die Kontrolle über das Ohio River Valley geraten, einen wichtigen strategischen Standort im Herzen der Neuen Welt.

Ihr König hat eine göttliche Warnung erhalten: Eine gegenläufige Religion droht sich unter den Heiden zu verbreiten. Sollte es Ihnen nicht gelingen, die Anzahl der Einheimischen, die sich zu Ihrem Glauben bekennen, drastisch zu erhöhen, wird man Sie schwer bestrafen! In bestimmten zeitlichen Abständen werden göttliche Boten ausgesandt, die Ihre Fortschritte überwachen sollen. Läuft alles nach deren Vorstellungen, werden sie zufrieden wieder verschwinden. Wenn Sie es jedoch nicht schaffen, die Boten durch Ihre Leistungen zu beeindrucken, wird Sie der göttliche Zorn treffen!

Szenario-Einheiten

Grossbritannien

Berufssoldat

Benötigte Technologien: Drall

Stärke: 14

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: 25% gegen berittene Einheiten, 25% gegen Schießpulver-Einheiten.

Grenadier

Benötigte Technologien: Chemie

Stärke: 12

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Schießpulver-Einheiten.

Miliz

Stärke: 10

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Erstangriff, +50% Stadtverteidigung.

Haudenosaunee-Reiter

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 6

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, +50% gegen Kanonen, kein Defensivbonus.

Mingo-Krieger

Stärke: 5

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: Erstangriff, +100% gegen Tiere, +50% Hügelverteidigung.

Kanone

Benötigte Technologien: Stahl

Stärke: 13

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: -25% Bombardierung, verursacht Kollateralschaden.

France

Französischer Marine

Stärke: 10

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: +50% Angriff auf Städte.

Grenadier

Benötigte Technologien: Chemie

Stärke: 12

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: +50% gegen Schießpulver-Einheiten.

Berittener Chippewa-Bogenschütze

Benötigte Ressourcen: Pferde

Stärke: 6

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, +50% gegen Kanonen, kein Defensivbonus für Gelände.

Ottawa-Krieger

Stärke: 5

Fortbewegung: 2

Besondere Fähigkeiten: +50% Hügelverteidigung, Erstangriff, +100% gegen Tiere.

Kanone

Benötigte Technologien: Stahl

Stärke: 13

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: -25% Bombardierung, verursacht Kollateralschaden.

LENAPE (KI)

Lenape-Krieger

Stärke: 5

Fortbewegung: 1

Besondere Fähigkeiten: +50% Hügelverteidigung, Erstangriff, +100% gegen Tiere.

Lenape-Reiter

Stärke: 6

Fortbewegung: 3

Besondere Fähigkeiten: Immun gegen Erstangriffe, +50% gegen Kanonen, kein Defensivbonus für Gelände.

SONDERREGELN

Die Boten

Zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel werden die "Göttlichen Boten" Ihren religiösen Einfluss bewerten. Sollten sie nicht mit Ihren Fortschritten zufrieden sein, werden Sie dies zu spüren bekommen! Seien Sie in diesem Fall auf alles gefasst!

SIEGBEDINGUNGEN

Erzielen Sie einen religiösen Einfluss von 75%.

Wenn der letzte Bote eintrifft, muss Ihr religiöser Einfluss 75% betragen, damit Sie den Sieg davontragen können. Wird dieser Prozentsatz unterschritten, haben Sie verloren.

KAPITEL 4

HAUPTSPIEL UPDATES

EINLEITUNG

Seit Veröffentlichung des Hauptspiels Civiliation IV haben wir eine Reihe von Korrekturen und Änderungen am Programmcode vorgenommen, die für den Spieler nicht unbedingt offensichtlich sind, weil sie im Hintergrund laufen, aber dennoch einige Probleme im Hinblick auf die beanspruchte Speicherkapazität sowie die Hardwarekompatibilität beheben. Darüber hinaus wurden auch einige Anpassungen bezüglich der Spielbalance und der Performance vorgenommen, damit uneingeschränkter Spielspaß gewährleistet ist. Diese Fehlerbehebungen und Änderungen wurden zwischenzeitlich in Form von "Patches" veröffentlicht, die im Internet zum Download zur Verfügung stehen.

Dieser Abschnitt liefert Ihnen eine Beschreibung der "sichtbaren" Modifikationen, die wir am Spiel vorgenommen haben (bis zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuchs). Informationen zu den "verborgenen" Fixes und weiteren Änderungen, die später in den Programmcode integriert wurden, finden Sie in den README-Dateien auf der *Warlords*-DVD.

Am Ende dieses Abschnitts ist außerdem die neue "Pitboss"-Funktion beschrieben, die in Warlords und den Patches zum Tragen kommt. Hierbei handelt es sich um eine reine Multiplayer-Funktion.

UPDATES HERUNTERLADEN

Alle in diesem Handbuch beschriebenen Updates sind bereits in der Warlords-Software enthalten und werden bei der Installation des Add-Ons automatisch übernommen. Zukünftige Updates stehen nach Fertigstellung mit den zugehörigen Installationsanweisungen auf der *Civilization IV*-Internetseite (www.CivIV.com) zum Download bereit.

DIE UPDATES

Grundregeln

Lufttransportmodus: Der Lufttransport von Einheiten aus fremden Städte ist nicht möglich.

Grenzerweiterung: Städtische Grenzerweiterungen finden statt, wenn der Kulturwert der betreffenden Stadt 10, 100, 500, 5.000 und 50.000 erreicht. (Diese Werte beziehen sich auf die normale Spielgeschwindigkeit und können bei anderen Spielgeschwindigkeiten variieren.)

Staatsoberhäupter

Einige Eigenschaften der Staatsoberhäupter wurden überarbeitet, teilweise wurden auch neue Eigenschaften ergänzt. Siehe dazu auch Kapitel 2.

Einheiten

Marines und SAM-Infanterie können nun zur Mechanisierten Infanterie modernisiert werden.

Kampfhubschrauber erhalten beim Überfliegen von Schienenwegen verbündeter Zivilisationen eine höhere Fortbewegungsgeschwindigkeit.

Erhöhte Produktionskosten für Prätorianer.

Reduzierte Produktionskosten für Jaguar-Krieger.

Es fallen keine Unterhaltskosten pro Runde für Spione an.

Die Einheit Quechua startet mit "Kampf I".

Berittene Bogenschützen erhalten -10% Malus beim Angriff auf Städte.

Kosaken erhalten eine Stärke von 15 sowie +50% gegen berittene Einheiten.

Streitwagen erhalten +50% Stärkebonus für Angriffe gegen Axtkämpfer, ihre Rückzugswahrscheinlichkeit wird jedoch auf 10% reduziert.

Berittene Bogenschützen erhalten 20% Rückzugswahrscheinlichkeit.

Neue Beförderung: Guerilla III (erfordert Guerilla II) bietet +25% Angriffsbonus in Hügeln.

Drill II bietet 20% Schutz vor Kollateralschaden.

Drill III bietet zusätzlich 20% Schutz vor Kollateralschaden.

Drill IV bietet zusätzlich 20% Schutz vor Kollateralschaden.

Bautrupps und Siedler

Die Produktionserträge durch Waldrodung wurden auf 20 reduziert.

Je weiter das Geländefeld von der Stadt entfernt ist, desto weniger Produktionspunkte erhält die nächstgelegene Stadt durch Wald- und Dschungelrodung.

Technologie

Die Kosten für einige Technologien wurden entsprechend ihrer Effizienz geändert.

Die Reiterei gehört nun zu den klassischen Technologien.

Die Mathematik erhöht die durch Waldrodung erzielten Erträge um +50%.

Statt durch die Astronomie wird die Weltkarte nun durch den Kalender zentriert.

Die Beförderung "Finte" setzt das Schießpulver voraus.

Wunder

Der Kreml senkt die Kosten für beschleunigte Produktion um -33%.

Die Kosten für den Bau des SDI-Wunders wurden erhöht.

Das SDI-Wunder kann erst nach Fertigstellung des Manhattan Projects gebaut werden.

Wunder generieren weiterhin Große Persönlichkeit-Punkte, auch wenn sie veraltet sind.

Das Nationale Wunder West Point wird verfügbar, sobald eine Einheit die Erfahrungsstufe 6 erreicht hat (bisher Erfahrungsstufe 5).

Das Nationale Wunder Heldenepos wird verfügbar, sobald eine Einheit die Erfahrungsstufe 5 erreicht hat (bisher Erfahrungsstufe 4).

Das Weltwunder Spiralminarett gewährt 2 Gold pro Gebäude der Staatsreligion in der eigenen Zivilisation (bisher 1 Gold).

Staatsformen

Freie Marktwirtschaft: Mittlere Unterhaltskosten.

Staatseigentum: Geringe Unterhaltskosten.

Erbrecht: Geringe Unterhaltskosten.

Repräsentation: Mittlere Unterhaltskosten, bietet jetzt +2 Zufriedenheit in den größten Städten.

Sklaverei: Keine Unterhaltskosten.

Emanzipation: Geringe Unterhaltskosten.

Nationale Selbstständigkeit: Keine Unterhaltskosten.

Umweltschutz: Mittlere Unterhaltskosten, wird nun durch die Technologie "Medizin" verfügbar.

Meinungsfreiheit: Geringe Unterhaltskosten.

Gebäude

Schlösser gewähren bis zur Erforschungung der Technologie "Wirtschaftswesen" +1 Handelsweg.

Die Beförderungen "Garnison" und "Straßenräuber" gewähren Defensivboni in Festungen (ebenso wie in Städten).

Die Defensivvorteile von Festungen gelten ausschließlich für Einheiten des Teams (oder Vasallen), das der kulturelle Eigentümer des Geländefeldes ist.

Kasernen sind nun preiswerter (50 statt 60), bieten aber weniger Erfahrungspunkte (3 statt 4).

Gelände

Wälder bieten +0,5 Gesundheit, wenn sie sich innerhalb des Stadtradius befinden.

Interface

Im Militärberater-Bildschirm sind nun auch Barbareneinheiten sichtbar.

Alle Bildschirme lassen sich mit [ESC] schließen.

Die Schnelltaste für "Plünderung" ist nun [Umschalt-P].

Die Schnelltaste für "Nächste Stadt modernisieren (automatisch)" ist nun [Umschalt-Strg-C].

Die Schnelltaste für "Abfangen" ist nun [I].

Die Schnelltaste für die Kontaktaufnahme mit einer anderen Zivilisation ist nun [Umschalt-D].

Sie können einer Zivilisation den Krieg erklären, indem Sie die Taste [Alt] drücken und den Namen des feindlichen Staatsoberhauptes in der Punkteanzeige anklicken.

Klicken Sie zum Umbenennen einer Einheit einfach auf die unten links im Bildschirm angezeigte bisherige Bezeichnung.

Drücken Sie zur Aktivierung des Sprachchats im Multiplayer-Modus die Taste [Rollen].

Multiplayer

Wenn mehrere Spieler versuchen, sich im selben Rundenabschnitt fortzubewegen, wird die Reihenfolge zufällig bestimmt.

Das Admin-Passwort kann ausschließlich vom Host festgelegt werden.

Erweiterte Betreffzeile für Pitboss-E-Mail.

Die Feuerkraft ergibt sich nun aus dem Durchschnittswert von tatsächlicher und maximaler Stärke.

Mit den Zifferntasten lassen sich Herrscheraktionen im Staatsoberhaupt-Bildschirm der Zivilopädie ausführen.

DER PITBOSS

Die im Folgenden beschriebene Multiplayer-Lobby-Funktionalität wurde erst nach der Veröffentlichung von *Civilization IV* ergänzt und wird während der Installation des *Warlords*-Add-Ons automatisch mit installiert.

Civilization IV mit dauerhaft rundenbasiertem Server, dem "PITBOSS"

Der Pitboss ist eine einzigartige Anwendung, die es endlich ermöglicht, die epische Natur von Civilization in eine Multiplayer-Umgebung zu integrieren. Es handelt sich dabei um eine kleine Anwendung mit einer einfachen Benutzeroberfläche. Die Spieler können sich während eines Spiels jederzeit einloggen und mit ihrem aktuellen Spielstand weiterspielen. Natürlich können sie sich auch wieder ausloggen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen.

An einem Pitboss-Spiel teilnehmen

An einem Pitboss-Spiel teilzunehmen, ist sehr einfach. Schließen Sie sich einem solchen Spiel wie jedem anderen Spiel an. Wählen Sie ein Pitboss-Spiel in der LAN- oder Internet-Lobby oder stellen Sie eine direkte Verbindung über eine bekannte IP-Adresse her. Abgesehen von dem Vermerk in der Spalte "PB" in den Lobbies merken Sie nicht, ob ein Spiel, dem Sie sich anschließen, vom Pitboss betrieben wird oder nicht.

Sobald Sie sich jedoch im Spiel befinden, kann das Spielerlebnis von Civilization IV ein wenig anders sein, als Sie es von klassischen Multiplayer-Spielen gewohnt sind. Wenn alle Teilnehmer eines Spiels eingeloggt sind, ist die Erfahrung zunächst die gleiche wie bei einem klassischen Civilization IV-Multiplayer-Spiel. Sobald Sie an der Reihe sind, können Sie Ihre Einheiten fortbewegen, Sie können mit anderen Spielern chatten und auch gerne die Welt erobern! Den größten Unterschied werden Sie bemerken, wenn nicht alle Teilnehmer eines Pitboss-Spiels eingeloggt sind.

Wenn Sie an einem Pitboss-Spiel teilnehmen und sich einer der anderen Spieler ausloggt, können Sie, sofern Sie an der Reihe sind, Ihren Zug machen. Danach bleibt das Spiel so lange in Wartestellung, bis dieser Spieler wieder eingeloggt ist und seinen Zug macht. Sie können in der Zwischenzeit die Karte studieren und sogar Ihre Städte verwalten und Technologien ändern. Ihre Einheiten können Sie jedoch erst wieder bewegen, wenn alle anderen Spieler ihren Zug gemacht haben und Sie wieder an der Reihe sind.

Wenn der Pitboss dementsprechend eingerichtet wurde, können Sie sich für Benachrichtigungs-E-Mails registrieren, die Sie erhalten, sobald Sie wieder an der Reihe sind. Geben Sie dazu im Bildschirm "Spielerdetails" (Alt-D) Ihre E-Mail-Adresse an. Der Pitboss kann außerdem so eingestellt werden, dass ein Timer läuft. Auf diese Weise wird eine Zeitspanne vorgegeben (üblicherweise 24 Stunden o. Ä.), in der Sie Ihren Zug machen müssen. Vergewissern Sie sich, ob ein Timer verwendet wird, sonst verfällt Ihr Zug, wenn Sie ihn nicht in der vorgegebenen Zeit machen!

Ein Pitboss-Spiel einrichten

Die Pitboss-Spieleinstellungen werden über einen einfachen Setup-Assistenten gewählt.

Schritt 1: Mod auswählen

Der Administrator des Spiels kann auf verfügbare Civilization IV-Mods zurückgreifen. Wenn ein anderer Mod ausgewählt wird, lädt der Pitboss diesen automatisch und startet neu.

Schritt 2: SMTP-Daten eingeben

Der Pitboss sendet Benachrichtigungs-E-Mails an registrierte Spieler und nutzt diese Informationen, um mit Ihrem SMTP-Server zu kommunizieren. Dazu ist die Angabe des SMTP-Hosts (entweder eine IP-Adresse oder der DNS-Name) erforderlich. Abhängig von Ihrem E-Mail-Provider muss gegebenenfalls auch eine Authentifizierung durch Benutzername und Passwort sowie eine Antwortadresse gewährleistet sein. Wollen Sie keine Benachrichtigungs-E-Mails vom Pitboss erhalten, brauchen Sie diese Informationen nicht anzugeben.

Schritt 3: Netzwerktyp wählen

Hier wird angegeben, wie Ihr Pitboss-Spiel übertragen werden soll. Bei Spielen über DirectIP müssen alle Spieler die IP-Adresse des Pitboss' manuell eingeben. Private Pitboss-Spiele können über Ihr lokales Netzwerk, öffentlich zugängliche Pitboss-Spiele können über die Internet-Lobby ausgerichtet und übertragen werden. Wegen der Komplexität eines Pitboss-Spiels empfiehlt sich im Allgemeinen die DirectIP-Variante.

Schritt 4: In die Internet-Lobby einloggen (optional)

Wenn Sie ein Internet-Spiel ausrichten möchten, muss sich der Pitboss in der Internet-Lobby einloggen. Wollen Sie selbst ebenfalls an diesem Spiel teilnehmen, muss der Pitboss ein anderes Benutzerkonto als Ihres verwenden.

Schritt 5: Spieltyp bestimmen

Hier können Sie bestimmen, ob Sie ein neues Spiel mit einer zufällig ausgewählten Karte oder ein neues Szenario starten möchten oder ob Sie ein gespeichertes Multiplayer-Spiel laden wollen. Sofern es sich nicht um Pitboss-Spiele handelt, kann der Pitboss auch andere Multiplayer-Spieltypen laden! Je nach Auswahl werden Sie nun entweder aufgefordert, einen Spielnamen einzugeben (für neue Spiele) oder ein Spiel auszuwählen, das geladen werden soll (gespeicherte Spiele). Für neue Spiele, die öffentlich zugänglich sind, müssen Sie zudem ein Passwort angeben. In diesem Fall muss das Passwort fortan von allen Teilnehmern eingegeben werden, die sich dem Spiel anschließen wollen. Unter Umständen werden Sie auch beim Laden eines Spiels zur Eingabe eines Passworts aufgefordert.

Schritt 6: Szenario wählen (optional)

An dieser Stelle werden alle verfügbaren Szenarios angezeigt, die Sie ausrichten können.

Schritt 7: Staging Room (optional)

Wenn Sie ein neues Spiel oder ein neues Szenario ausrichten, können Sie hier alle zugehörigen Einstellungen vornehmen. Dieser Staging Room ähnelt dem eines gewöhnlichen Multiplayer-Spiels. Sie können Einstellungen und Optionen für das Spiel und die Spieler ändern und darüber hinaus können die Teilnehmer an dieser Stelle auch in das Spiel einsteigen.

Im Staging Room des Pitboss gibt es jedoch ein paar wichtige Unterschiede. Wenn ein Administrator-Passwort angegeben wurde, hat der Administrator Zugriff auf alle teilnehmenden Zivilisationen – sogar dann, wenn ein Spieler ein eigenes Passwort angegeben hat. Auch muss in diesem Fall das Passwort eingegeben werden, wenn ein Spielstand der Session geladen werden soll.

Außerdem gibt es einen neuen Spielerstatus: "Menschlich". Hiermit wird angegeben, dass eine Zivilisation von einem menschlichen Spieler gesteuert werden soll, bisher aber noch von keinem Spieler beansprucht wird. Als Administrator können Sie ein Spiel starten, bevor alle menschlichen Zivilisationen einen Spieler gefunden haben, allerdings kann der Rundenablauf des Spiels nicht voranschreiten, solange nicht alle menschlichen Zivilisationen beansprucht werden und die Teilnehmer Ihre Züge gemacht haben. Dies bedeutet, dass der Administrator das Spiel schon starten kann, wenn noch nicht alle Spieler bereit sind und die Teilnehmer spielen können, sobald sie eingeloggt sind.

Auch der Runden-Timer des Pitboss funktioniert ein wenig anders als bei gewöhnlichen Multiplayer-Spielen. Im Gegensatz zu den schnellen, dynamischen Timern gewöhnlicher Multiplayer-Spiele ändert sich der Runden-Timer des Pitboss nicht von Runde zu Runde. Außerdem zählt der Pitboss-Timer Stunden und nicht Minuten, wobei der Administrator bestimmt, auf welche Zeitspanne der Timer eingestellt wird.

Der Staging Room ist der letzte Schritt des Setup-Assistenten. Sobald Sie auf "Fertig" klicken, wird der Assistent geschlossen und das Spiel gestartet. Am Ende dieses Vorgangs wird dem Administrator der Administrations-Bildschirm angezeigt.

DAS INTERFACE

Der pitboss-administrations-bildschirm

Der Administrations-Bildschirm liefert Informationen über den aktuellen Spielstatus und bietet dem Ausrichter des Spiels eingeschränkte administrative Möglichkeiten.

Die spieler-anzeige

Jeder Spieler, der an dem Spiel teilnimmt, wird in diesem Feld aufgeführt. In der Spalte "Ping" wird die Verbindungsqualität angezeigt. Hier können Sie den Ping aller verbundenen Spieler sowie den beanspruchten Status nicht verbundener Spieler (Leer oder Unterbrochen) einsehen und überprüfen, ob es sich um eine KI handelt. Auch die Punktestände aller Spieler sind hier zu sehen, ebenso wie der Button "Ausschließen". Dieser Button wird aktiviert, sobald sich ein Spieler angemeldet und eine Zivilisation ausgewählt hat, das heißt, der Administrator kann nun entscheiden, ob er die Anmeldung akzeptiert oder den Spieler mithilfe dieses Buttons vom Spiel ausschließt. Wird ein Spieler ausgeschlossen, nimmt eine KI-Zivilisation seinen Platz ein.

Die nachrichten-anzeige

Nach dem Einloggen der Spielteilnehmer wird ihnen zunächst die "Nachricht des Tages" angezeigt. Klicken Sie auf "NdT ändern", um eine neue Nachricht einzugeben und aktivieren Sie anschließend das zugehörige Kontrollkästchen, um sie einblenden zu lassen. Über den Chat-Dialog kann der Administrator mit den Spielteilnehmern chatten.

Der Administrator kann das Spiel außerdem jederzeit speichern und beenden. Wenn er das Spiel beendet, kehren alle Teilnehmer zum Hauptmenü von Civilization IV zurück.

Viel spass mit dem boss!

Wir von Firaxis hoffen, dass Sie den Pitboss und die damit verbundene aufregende neue Multiplayer-Erfahrung mit *Civilization IV* genießen werden!

ANHANG

REFERENZÜBERSICHTEN

TASTE FUNKTION

Einheiten

[B]	Bombardieren
[B]	Stadt bauen (mit Siedler)
[C]	Auf Einheit zentrieren
[E]	Mit Einheit erkunden (automatisch)
[F]	Verschanzen/Ausruhen; Verschanzen/Ausruhen aufheben
[G]	Gehe-zu-Modus
[L]	Schiff beladen
[S]	Wache
[Umschalt-U]	Schiff entladen
[W]	Warten
[Alt-Klick]	Alle Einheiten auf einem Feld gruppieren
[Strg-Zifferntaste]	Ausgewählter Einheit oder Gruppe eine Zifferntaste zuweisen
[Strg-Klick]	Alle Einheiten desselben Typs auf einem Feld gruppieren
[Entf]	Einheit löschen
[Umschalt-Klick]	Kontextmenü des Geländefeldes
[Leertaste]	Runde überspringen

Bautrupp-Steuerung

[A]	Modernisierungen bauen (automatisch)
[H]	Lager bauen
[I]	Bauernhof bauen
[K]	Werkstatt bauen
[L]	Sägewerk bauen
[M]	Mine bauen
[N]	Handelsnetz bauen (automatisch)
[Q]	Steinbruch bauen
[R]	Straße/Eisenbahn bauen
[T]	Hütte bauen
[Alt-C]	Wald oder Dschungel roden
[Alt-R]	Straße-nach-Modus
[Strg-Umschalt-C]	Nächste Stadt modernisieren (automatisch)
[Strg-F]	Festung bauen
[Umschalt-P]	Weide/Plantage bauen
[Umschalt-W]	Wassermühle (auf Fluss)/Windmühle (auf Hügel) bauen
[Umschalt-W]	Weingut (auf Wein)/Quelle (auf Öl) bauen

Arbeitsboote

[F]	Fischerboot bauen
[O]	Bohrinsel bauen
[Umschalt-W]	Walfänger bauen

Lufteinheiten

[B]	Luftbombardierungsmodus (feindliche Städte/Felder)
[R]	Aufklärungsmodus
[S]	Luftangriffsmodus (feindliche Einheiten)
[Alt-R]	Stellungswechselmodus

Berater

[F1]	Inlandsberater
[F2]	Finanzberater
[F3]	Staatsformenberater
[F4]	Auslandsberater
[F5]	Militärberater
[F6]	Technologieberater
[F7]	Religionsberater
[F8]	Siegbedingungen
[F9]	Demografien
[F10]	Hauptstadt
[F11]	Globale Ansicht
[F12]	Zivilopädie

Allgemein

[P]	Karte anpingen
[Alt-I]	Interface entfernen
[Alt-Q]	Ausscheiden (aufgeben)
[Strg-W]	Weltenbauer öffnen
[Alt-D]	Spielername/E-Mail ändern
[Strg-Zifferntaste]	Produktionsliste speichern (im Stadt-Bildschirm)
[Strg-B]	Leere Karte ein/aus
[Strg-I]	Interface minimieren
[Strg-L]	Spiel laden
[Strg-M]	Musik ein/aus
[Strg-O]	Optionsmenü
[Strg-R]	Ressourcen anzeigen ein/aus
[Strg-S]	Spiel speichern
[Strg-T]	Rasterlinien anzeigen ein/aus
[Strg-Y]	Geländefeld-Erträge anzeigen ein/aus
[Strg-Pfeiltaste links]	Kamerawinkel 45° gegen den Uhrzeigersinn verankern
[Strg-Pfeiltaste rechts]	Kamerawinkel 45° im Uhrzeigersinn verankern
[Eingabe]	Durch Einheiten schalten, Runde beenden
[\]	Zur letzten gewählten Einheit wechseln
[Esc]	Aktuellen Bildschirm verlassen/Menü öffnen
[,]	Zur vorherigen Einheit wechseln (gleiches Feld)
[.]	Zur nächsten Einheit wechseln (gleiches Feld)
[/]	Durch aktive Bautrupps schalten
[Ende]	Durch Städte schalten
[Einfg]	Stadt-Bildschirm der nächsten verbündeten Stadt öffnen

[Pfeiltaste links/rechts]	Zur nächsten Stadt springen (im Stadt-Bildschirm)
[Bild-ab]	Zoomfaktor verringern
[Bild-auf]	Zoomfaktor erhöhen
[Pause]	Spiel pausieren
[Druck]	Screenshot anfertigen
[Umschalt-Eingabe]	Runde beenden
[Umschalt-Pfeiltaste links]	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen
[Umschalt-Pfeiltaste rechts]	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
[Tab]	Chat mit Team
[Umschalt-Tab]	Chat mit allen
[Strg-Tab]	Chat-/Ereignis-Log
[Rollen]	Sprachchat mit Team
[Umschalt-Rollen]	Sprachchat mit allen
[Strg-Rollen]	Sprachchat im Diplomatie-Bildschirm

STAATSFORM	UNTERHALTSKOSTEN	BENÖTIGTE TECHNOLOGIE	EFFEKT 1	EFFEKT 2
Regierung				
Despotismus	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Erbrecht	Gering	Monarchie	+1 Zufriedenheit pro stationierter Militäreinheit in der Stadt	Keiner
Repräsentative Demokratie	Mittel	Verfassung	+3 Forschung pro Spezialist	+2 Zufriedenheit in den 5 größten Städten
Polizeistaat	Hoch	Faschismus	+25% Produktion von Militäreinheiten	-50% Kriegsmüdigkeit
Allgemeines Wahlrecht	Mittel	Demokratie	+1 Produktion pro Gemeinde	Kann die Produktion in einer Stadt durch die Zahlung von Gold vollenden
Recht				
Barbarei	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Vasallentum	Hoch	Feudalismus	Neue Einheiten erhalten +2 Erfahrungspunkte	+5 kostenlose Einheiten
Bürokratie	Mittel	Öffentliche Verwaltung	+50% Produktion, +50% Wirtschaft in der Hauptstadt	Keiner
Nationale Selbstständigkeit	Keine	Nationalismus	Kann pro Runde 3 Einheiten rekrutieren	+2 Zufriedenheit pro Kaserne
Meinungsfreiheit	Gering	Liberalismus	+2 Gold pro Gemeinde	+100% Kultur in allen Städten
Arbeit				
Stammessystem	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Sklaverei	Gering	Bronzeverarbeitung	Kann Bevölkerung opfern, um die Produktion in einer Stadt zu vollenden	Keiner
Leibeigenschaft	Gering	Feudalismus	Bautrupps errichten Modernisierungen +50% schneller	Keiner

Staatsform	Unterhaltskosten	Benötigte Technologie	Effekt 1	Effekt 2
Kastensystem	Mittel	Gesetzgebung	Unbegrenzt Künstler, Wissenschaftler, Händler	Keiner
Emanzipation	Gering	Demokratie	+100% Wachstum für Hütte, Weiler, Dorf	Unzufriedenheitsstrafe für Zivilisation ohne Emanzipation
Wirtschaft				
Dezentralisierung	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Merkantilismus	Mittel	Bankwesen	+1 kostenloser Spezialist pro Stadt	Keine fremden Handelswege
Freie Marktwirtschaft	Mittel	Wirtschaftswesen	+1 Handelsweg pro Stadt	Keiner
Staatseigentum	Gering	Kommunismus	Keine Unterhaltskosten wegen Entfernung zum Palast	+1 Nahrung durch Werkstatt, +1 Nahrung durch Wassermühle
Umweltschutz	Mittel	Medizin	+6 Gesundheit in allen Städten	+1 Zufriedenheit durch Dschungel, Wald
Religion				
Heidentum	Gering	Keine	Keiner	Keiner
Organisierte Religion	Hoch	Monotheismus	Kann Missionare ohne Kloster errichten	Städte mit Staatsreligion errichten Gebäude +25% schneller
Theokratie	Mittel	Theologie	+2 Erfahrungspunkte in Städten mit Staatsreligion	Keine Verbreitung von anderen Religionen
Pazifismus	Keine	Philosophie	+100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in Städten mit Staatsreligion	+1 Gold Unterhaltskosten pro Militäreinheit
Religionsfreiheit	Gering	Liberalismus	+1 Zufriedenheit pro Religion in einer Stadt	+10% Forschung in allen Städten, keine Staatsreligion

Gelände	Nahrung	Produktion	Wirtschaft	Defensivbonus	Fortbewegungskosten	Anmerkungen
Geländearten						
Küste	1	0	2	10%	1	Es können keine Städte errichtet werden
Wüste	0	0	0	0%	1	Die Errichtung von Modernisierungen dauert +25% länger
Grasland	2	0	0	0%	1	
Eis	0	0	0	0%	1	Die Errichtung von Modernisierungen dauert +50% länger
Ozean	1	0	1	0%	1	
Gipfel	0	0	0	0%	Unpassierbar	
Ebene	1	1	0	0%	1	
Tundra	1	0	0	0%	1	Die Errichtung von Modernisierungen dauert +25% länger
Geländeeigenschaften						
Fallout	-3	-3	-3	0%	2	-0,50 Gesundheit
Schwemmland	+3	0	0	0%	1	-0,4 Gesundheit
Wald	0	+1	0	50%	2	+0,5 Gesundheit
Hügel	-1	+1	0	25%	2	
Eis	0	0	0	0%	Unpassierbar	
Dschungel	-1	0	0	50%	2	-0,25 Gesundheit
Oase	+3	0	+2	0%	2	Süßwasserquelle

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Bogenschütze	3	1	25	Bogenschießen	Bogenschießen	Keine	1 Erstangriff, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügelverteidigung
Artillerie	18	1	150	Belagerung	Artillerie	Keine	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, +50% gegen Belagerung, Stadtverteidigungen bombardieren (-25% pro Runde)
Axtkämpfer	5	1	35	Nahkampf	Bronzeverarbeitung	Bronze oder Eisen	+50% gegen Nahkampf-Einheiten
Kriegsschiff	40	6	225	Marine	Industrialisierung	Öl oder Uran	Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde), Kollateralschaden
Bomber	16	8	140	Luft	Funkwesen, Luftfahrt	Öl	Kollateralschaden, -50% gegen Marineeinheiten, kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Berserker	8	1	70	Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen	Kupfer oder Eisen	Einzigartige Wikingereinheit (Streitkolbenträger), +10% Angriff auf Städte, +50% gegen Nahkampf-Einheiten, startet mit Amphibisch
Kamel-Bogenschütze	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei, Bogenschießen	Keine	Einzigartige arabische Einheit (Ritter), immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit
Kanone	12	1	100	Belagerung	Stahl	Eisen	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde)

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Karavelle	3	3	60	Marine	Optik	Keine	Frachtraum: 1 (kann Missionar, Späher, Kundschafter, Spion, Große Persönlichkeit transportieren), kann gegnerisches Territorium erkunden
Flugzeugträger	16	5	175	Marine	Luftfahrt	Öl oder Uran	Frachtraum: 3 (befördert Jäger)
Katapult	5	1	40	Belagerung	Bauwesen	Keine	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Kavallerie	15	2	120	Beritten	Militärwesen, Schießpulver, Reiterei	Pferde	Kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Angriff gegen Kanonen
Streitwagen	4	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Kein Defensivbonus, 20% Rückzugswahrscheinlichkeit. + 50% gegen Axtkämpfer
Cho-Ko-Nu	6	1	60	Bogenschießen	Maschinen, Bogenschießen	Eisen	Einzigartige chinesische Einheit (Armbrust), 2 Erstangriffe, Kollateralschaden, +50% gegen Nahkampf-Einheiten
Konquistador	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei	Eisen, Pferde	Einzigartige spanische Einheit (Ritter), immun gegen Erstangriffe, +50% gegen Nahkampf-Einheiten
Kosak	15	2	120	Beritten	Militärwesen, Schießpulver, Reiterei	Pferde	Einzigartige russische Einheit (Kavallerie), kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% Angriff gegen Kanonen, +50% gegen berittene Einheiten

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Armbrustschütze	6	1	60	Bogenschießen	Maschinen,	Eisen	1 Erstangriff, +50% gegen Nahkampf-Einheiten
Zerstörer	30	8	200	Marine	Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Kann U-Boote orten, Luftangriffe abfangen (30% Wahrscheinlichkeit), Stadtverteidigungen bombardieren (-15% pro Runde)
Kundschafter	4	2	40	Aufklärung	Kompass	Keine	Bessere Erträge aus Stammesdörfern, kann nur verteidigen, ignoriert Fortbewegungskosten auf Gelände, startet mit Guerilla I, Waldkampf I
Schneller Bautrupp	0	3	60	Spezial	Keine	Keine	Einzigartige indische Einheit (Bautrupp), kann Geländefelder modernisieren
Jäger	12	6	100	Luft	Luftfahrt	Öl	Kann Luftangriffe abfangen (50% Wahrscheinlichkeit), kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-5% pro Runde)
Fregatte	8	4	90	Marine	Astronomie, Chemie	Öl	Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Galeone	4	4	80	Marine	Astronomie	Keine	Frachtraum: 3
Kriegsschiff	2	2	50	Marine	Segeln	Keine	Frachtraum: 2, kann keine Ozean-Geländefelder befahren
Großer Künstler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, großes Bauwerk errichten (+4000 Kultur), sich einer Stadt anschließen

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Gallischer Krieger	6	1	40	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Eisen	Einzigartige keltische Einheit (Schwertkämpfer), +10% Angriff auf Städte, startet mit Guerilla I
Großer Ingenieur	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, die Produktion eines Gebäudes beschleunigen, sich einer Stadt anschließen
Großer Händler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, eine Handelsmission durchführen, gegnerisches Territorium erkunden, sich einer Stadt anschließen
Großer General	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann sich als Kriegsherr mit anderen Einheiten zusammenschließen (überträgt 20 Erfahrungspunkte auf diese Einheiten), eine Militärakademie errichten, sich einer Stadt anschließen
Großer Prophet	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, religiösen Schrein errichten, sich einer Stadt anschließen
Großer Wissenschaftler	0	2	0	Spezial	Keine	Keine	Kann ein Goldenes Zeitalter einläuten, Technologie entdecken, eine Akademie errichten, sich einer Stadt anschließen
Grenadier	12	1	100	Schießpulver	Chemie	Keine	+50% Angriff gegen Schützen
Kampfhubschrauber	24	4	160	Hubschrauber	Raketentechnik, Luftfahrt	Öl	Kann keine Städte einnehmen, kein Defensivbonus, überfliegt Gelände, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, +100% gegen gepanzerte Einheiten

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Berittener Bogenschütze	6	2	50	Beritten	Reiterei, Bogenschießen	Pferde	Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, +50% Angriff gegen Katapulte, -10% Angriff auf Städte
Hwach'a	5	1	40	Belagerung	Bauwesen	Keine	Einzigartige koreanische Einheit (Katapult), kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden
ICBM	0	0	400	Spezial	Raketentechnik, Kernspaltung	Uran	Kann feindliches Territorium mit Atomraketen angreifen, erfordert Weltwunder Manhattan Project
Krummsäbel-kämpfer	4	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Einzigartige persische Einheit (Streitwagen), 20% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50 % gegen Bogenschießen, +50% gegen Axtkämpfer
Impi	4	2	35	Nahkampf	Jagd	Kupfer oder Eisen	Einzigartige Zulu-Einheit (Speerkämpfer), +100% gegen berittene Einheiten, startet mit Mobilität
Infanterie	20	1	140	Schießpulver	Fließband, Drall	Keine	+25% gegen Schießpulver-Einheiten
Panzerschiff	12	2	100	Marine	Stahl, Dampfmaschine	Eisen, Kohle	Kann keine Ozean-Geländefelder befahren, Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Jaguarkrieger	5	1	35	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Keine	Einzigartige Azteken-Einheit (Schwertkämpfer), +25% Dschungelverteidigung, +10% Angriff auf Städte

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Janitschar	9	1	80	Schießpulver	Schießpulver	Keine	Einzigartige osmanische Einheit (Musketier), +25% gegen Bogenschießen, berittene und Nahkampf-Einheiten
Düsenjäger	24	10	150	Luft	Verbundstoffe, Luftfahrt	Öl, Aluminium	Kann Luftangriffe abfangen (70% Wahrscheinlichkeit), Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-10% pro Runde)
Keshik	6	2	50	Beritten	Reiterei, Bogenschießen	Pferde	Einzigartige mongolische Einheit (Berittener Bogenschütze), 1 Erstangriff, kein Defensivbonus, ignoriert Gelände-Fortbewegungskosten, +50% Angriff gegen Katapulte
Ritter	10	2	90	Beritten	Gilden, Reiterei	Eisen, Pferde	Immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus
Langbogen-schütze	6	1	50	Bogenschießen	Feudalismus, Bogenschießen	Keine	1 Erstangriff, +25% Stadtverteidigung, +25% Hügelverteidigung
Streitkolbenträger	8	1	70	Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen	Kupfer oder Eisen	+50% gegen Nahkampf-Einheiten
Maschinen-gewehr	18	1	125	Belagerung	Eisenbahn	Keine	Kann nur verteidigen, 1 Erstangriff, +50% gegen Schießpulver-Einheiten
Marine	24	1	160	Schießpulver	Industrialisierung, Drall	Keine	Startet mit Amphibisch, +50% Angriff gegen Maschinengewehre, +50% Angriff gegen Artillerie
Mechanisierte Infanterie	32	2	200	Schießpulver	Robotertechnik, Drall	Keine	Startet mit Marschieren, kann Luftangriffe abfangen (20% Wahrscheinlichkeit)

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Missionar	0	2	40	Spezial	Keine	Keine	Kann Religion verbreiten, erfordert ein Kloster
Kampfpanzer	40	2	240	Gepanzert	Verbundstoffe, Computer	Öl, Aluminium	1 Erstangriff, kein Defensivbonus, startet mit Blitzkrieg
Französischer Musketier	9	2	80	Schießpulver	Schießpulver	Keine	Einzigartige französische Einheit (Musketier)
Musketier	9	1	80	Schießpulver	Schießpulver	Keine	
Navy SEAL	24	1	160	Schießpulver	Industrialisierung, Drall	Keine	Einzigartige amerikanische Einheit (Marine), 1-2 Erstangriffe, +50% Angriff gegen Maschinengewehre, +50% Angriff gegen Artillerie, startet mit Amphibisch und Marschieren
Numidische Kavallerie	5	2	50	Beritten	Reiterei, Bogenschießen	Pferde	Einzigartige karthagische Einheit (Berittener Bogenschütze), immun gegen Erstangriff, kein Defensivbonus, 30% Rückzugswahrscheinlichkeit, -10% Angriff auf Städte, +50% gegen Katapulte, Triboke und Nahkampf-Einheiten
Deutscher Panzer	28	2	180	Gepanzert	Industrialisierung, Drall	Öl	Einzigartige deutsche Einheit (Panzer), kein Bonus, +50% gegen gepanzerte Einheiten, startet mit Blitzkrieg

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Phalanx	5	1	35	Nahkampf	Jagd	Kupfer oder Eisen	Einzigartige griechische Einheit (Speerkämpfer), +25% Hügelverteidigung, +100% gegen berittene Einheiten
Pikenier	6	1	60	Nahkampf	Maschinenbau	Eisen	+100% gegen berittene Einheiten
Prätorianer	8	1	45	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Eisen	Einzigartige römische Einheit (Schwertkämpfer)
Quechua	2	1	15	Nahkampf	Keine	Keine	Einzigartige Inka-Einheit (Krieger), +25% Stadtverteidigung, +100% gegen Bogenschießen, startet mit Kampf I
Rotrock	16	1	110	Schießpulver	Drall	Keine	Einzigartige englische Einheit (Schütze), +25% gegen berittene Einheiten, +25% gegen Schießpulver-Einheiten
Schütze	14	1	110	Schießpulver	Drall	Keine	+25% gegen berittene Einheiten
SAM-Infanterie	18	1	150	Schießpulver	Raketentechnik	Keine	Kann Luftangriffe abfangen (40% Wahrscheinlichkeit), +50% gegen Hubschrauber
Samurai	8	1	70	Nahkampf	Öffentliche Verwaltung, Maschinen	Eisen	Einzigartige japanische Einheit (Streitkolbenträger), 2 Erstangriffe, +50% gegen Nahkampf-Einheiten
Späher	1	2	15	Aufklärung	Jagd	Keine	Bessere Erträge aus Stammesdörfern, kann nur verteidigen, +100% gegen Tiere
Siedler	0	2	100	Spezial	Keine	Keine	Kann eine neue Stadt gründen

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Plänkler	4	1	25	Bogenschießen	Bogenschießen	Keine	Einzigartige malinesische Einheit (Bogenschütze), 1-2 Erstangriffe, +50% Stadtverteidigung, +25% Hügelverteidigung
Speerkämpfer	4	1	35	Nahkampf	Jagd	Kupfer oder Eisen	+100% gegen berittene Einheiten
Spion	0	2	80	Spezial	Kommunismus	Keine	Erfordert Nationales Wunder Scotland Yard, für alle Einheiten unsichtbar, kann gegnerisches Territorium erkunden, kann feindliche Spione enttarnen, startet mit Wache
Stealth-Bomber	20	12	200	Luft	Verbundstoffe, Luftfahrt, Robotertechnik	Öl und Aluminium	Kann Abfangmanöver abwehren (50% Wahrscheinlichkeit), Kollateralschaden, -50% gegen Marineeinheiten, kann Geländefeld-Modernisierungen zerstören, Stadtverteidigungen bombardieren (-20% pro Runde)
U-Boot	24	6	150	Marine	Funkwesen, Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Frachtraum: 1 (kann Missionar, Späher, Kundschafter, Spion, Große Persönlichkeit transportieren), für die meisten Einheiten unsichtbar, 50% Rückzugswahrscheinlichkeit
Schwertkämpfer	6	1	40	Nahkampf	Eisenverarbeitung	Eisen	+10% Angriff auf Städte
Panzer	28	2	180	Gepanzert	Industrialisierung, Drall	Öl	Kein Defensivbonus, startet mit Blitzkrieg

Einheiten-Name	Stärke	Fortbewegung	Kosten	Einheiten-Kategorie	Benötigte Technologie(n)	Benötigte Ressource(n)	Spezialfähigkeiten
Transportschiff	16	5	125	Marine	Verbrennungsmotor	Öl oder Uran	Frachtraum: 4
Tribok	4	1	60	Belagerung	Maschinenbau	Keine	Kein Defensivbonus, 25% Rückzugswahrscheinlichkeit, Kollateralschaden, +100% Angriff auf Städte, Städte bombardieren (-25% pro Runde)
Triere	2	2	50	Marine	Segeln, Bronzeverarbeitung	Keine	Kann Ozean-Geländefelder befahren, +50% gegen Kriegsschiffe
Kriegsstreitwagen	5	2	25	Beritten	Das Rad	Pferde	Einzigartige ägyptische Einheit (Streitwagen), immun gegen Erstangriffe, kein Defensivbonus, 10% Rückzugswahrscheinlichkeit, +50% gegen Axtkämpfer
Kriegselefant	8	1	60	Beritten	Bauwesen	Elfenbein	Kein Defensivbonus, +50% gegen berittene Einheiten
Krieger	2	1	15	Nahkampf	Keine	Keine	+25% Stadtverteidigung
Arbeitsboot	0	2	30	Spezial	Fischen	Keine	Kann keine Ozean-Geländefelder befahren, kann Fischerboote, Walfänger, Bohrinseln bauen
Bautrupp	0	2	60	Spezial	Keine	Keine	Kann Geländefelder modernisieren

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Gebäude				
Akademie	Spezial	4	Großer Wissenschaftler	+50% Forschung
Flughafen	250		Luftfahrt	-1 Gesundheit, +1 Handelsweg, kann 1 Einheit pro Runde per Lufttransport befördern
Persische Apotheke	150		Gilden, Währung	Einzigartiges persisches Gebäude (Krämer), +2 Gesundheit, +25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Gesundheit durch Bananen, Gewürze, Zucker oder Wein
Aquädukt	100		Mathematik, Steinmetzkunst	+2 Gesundheit
Montagewerk	250		Fließband	Einzigartiges deutsches Gebäude (Fabrik), -1 Gesundheit, +25% Produktion, +50% Produktion mit Energie, kann 4 Bürger in Ingenieure verwandeln
Bank	200		Bankwesen	+50% Gold
Kaserne	50		Entfällt	Neue Landeinheiten erhalten +3 Erfahrungspunkte
Luftschutzkeller	100		Elektrizität, Manhattan Project	-75% Schaden durch Atomraketen
Funkturm	175	+50%	Massenmedien	+1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Filme, Musik oder Drama
Buddhistische Stupa	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Buddhismus, drei buddhistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn der Buddhismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Bunker	100		Elektrizität	-75% Schaden durch Lufteinheiten

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Schloss	100 (doppelt mit Stein)	1	Maschinenbau, Stadtmauern	+50% Verteidigung (Einheiten ohne Schusswaffen)
Christliche Kathedrale	300 (doppelt mit Stein)	+50%	Musik, Christentum, drei christliche Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn das Christentum Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Zitadelle	100 (doppelt mit Stein)	1	Maschinenbau, Stadtmauern	Einzigartiges spanisches Gebäude (Schloss), +1 Handelsweg, +50% Verteidigung (Einheiten ohne Schusswaffen), -50% Schaden an Verteidigungsanlagen durch Bombardierung (außer gegen Schießpulver-Einheiten), +2 Erfahrungspunkte für Belagerungswaffen
Kohlekraftwerk	150		Fließband, Fabrik	Liefert mithilfe von Kohle Energie für eine Fabrik, -2 Gesundheit
Kolosseum	120		Bauwesen	+1 Zufriedenheit, +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate
Konfuzianische Akademie	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Konfuzianismus, drei konfuzianische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn der Konfuzianismus Staatreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Kothon	100		Kompass	Einzigartiges karthagisches Gebäude (Hafen), +1 Handelsweg, +50% Erträge durch Handelswege, +1 Gesundheit durch Muscheln, Krabben oder Fische
Gerichtsgebäude	120		Gesetzgebung	-50% Unterhalt
Trockendock	120		Stahl	Neue Marineeinheiten erhalten +4 Erfahrungspunkte, Marineeinheiten werden 50% schneller errichtet, -1 Gesundheit
Dun	50 (doppelt mit Stein)		Steinmetzkunst	Einzigartiges keltisches Gebäude (Stadtmauern), kostenlose Beförderung zu Guerilla I für in der Stadt produzierte Einheiten, 50% Verteidigung
Fabrik	250		Fließband	+25% Produktion, +50% Produktion mit Energie, kann 2 Bürger in Ingenieure verwandeln, -1 Gesundheit

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Schmiede	120		Metallguss	+25% Produktion, kann 1 Bürger in einen Ingenieur verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Edelsteine, Gold oder Silber, -1 Gesundheit
Forum	150		Währung	Einzigartiges römisches Gebäude (Markt), +25% Gold, +25% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Pelz, Elfenbein, Seide oder Wale
Ger	60		Tierzucht	Einzigartiges mongolisches Gebäude (Stallungen), +4 Erfahrungspunkte für neue berittene Einheiten
Nahrungslager	60		Keramik	Speichert 50% Nahrung nach Wachstum, +1 Gesundheit durch Mais, Reis oder Weizen
Krämer	150		Gilden, Währung	+25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Gesundheit durch Bananen, Gewürze, Zucker oder Wein
Hamam	100		Mathematik, Steinmetzkunst	Einzigartiges osmanisches Gebäude (Aquädukt), +2 Zufriedenheit, +2 Gesundheit
Hafen	80		Kompass	+50% Erträge durch Handelswege, +1 Gesundheit durch Muscheln, Krabben oder Fische
Hinduistischer Mandir	300 (doppelt mit Marmor)	+50%	Musik, Hinduismus, drei hinduistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn der Hinduismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Krankenhaus	200		Medizin	+3 Gesundheit, heilt Einheiten in der Stadt um zusätzliche 10% pro Runde
Wasserkraftwerk	200		Plastik, Fabrik	Liefert Energie für eine Fabrik
Ikhanda	60			Einzigartiges Zulu-Gebäude (Kaserne), neue Landeinheiten erhalten +3 Erfahrungspunkte, -20% Unterhalt
Islamische Moschee	300 (doppelt mit Marmor)	+50%	Musik, Islam, drei islamische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn der Islam Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Gefängnis	120		Verfassung	-25% Kriegsmüdigkeit

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Jüdische Synagoge	300 (doppelt mit Stein)	+50%	Musik, Judentum, drei jüdische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn das Judentum Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Labor	250		Computer, Observatorium	+25% Forschung, +50% Raumschiffproduktion, kann 1 Bürger in einen Wissenschaftler verwandeln, -1 Gesundheit
Bibliothek	90	2	Schrift	+25% Forschung, kann 2 Bürger in Wissenschaftler verwandeln
Leuchtturm	60		Segeln	Wasser-Geländefelder liefern +1 Nahrung
Madrasa	90	4	Schrift	Einzigartiges arabisches Gebäude (Bibliothek), +25% Forschung, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, kann 2 Bürger in Wissenschaftler verwandeln
Einkaufszentrum	150		Kühltechnik	Einzigartiges amerikanisches Gebäude (Supermarkt), +10% Gold, +1 Gesundheit durch Kühe, Wild, Schweine oder Schafe, +1 Zufriedenheit durch Filme, Musik oder Drama
Markt	150		Währung	+25% Gold, kann 2 Bürger in Händler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Pelz, Elfenbein, Seide oder Wale
Militärakademie	Spezial		Großer General	+25% Produktion von Militäreinheiten
Münzanstalt	120		Metallguss	Einzigartiges malinesisches Gebäude (Schmiede), -1 Gesundheit, +25% Produktion, +10% Gold, kann 1 Bürger in einen Ingenieur verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Edelsteine, Gold oder Silber
Kloster (1 für jede Religion)	60	2	Meditation, Klosterreligion	+10% Forschung, Ausbildung von Missionaren in der Stadt

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Monument	30	1	Mystik	
Kernkraftwerk	250		Kernspaltung, Fabrik	Liefert mithilfe von Uran Energie für eine Fabrik, geringe Wahrscheinlichkeit einer Kernschmelze
Obelisk	30	1	Mystik	Einzigartiges ägyptisches Gebäude (Monument), kann 2 Bürger in Priester verwandeln
Observatorium	150		Astronomie	+25% Forschung, kann 1 Bürger in einen Wissenschaftler verwandeln
Odeon	120	3	Bauwesen	Einzigartiges griechisches Gebäude (Kolosseum), +2 Zufriedenheit, +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Musik
Pavillon	50	3	Drama	Einzigartiges chinesisches Gebäude (Theater), +25% Kultur, +1 Zufriedenheit pro 20% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Färbemittel
Recyclingcenter	300		Ökologie	Keine Krankheit durch Gebäude
Forschungsinstitut	250		Computer	Einzigartiges russisches Gebäude (Labor), +25% Forschung, +50% Raumschiffproduktion, kann 2 Bürger in Wissenschaftler verwandeln, +2 kostenlose Wissenschaftler
Opferaltar	90		Gesetzgebung	Einzigartiges aztekisches Gebäude (Gerichtsgebäude), -50% Unterhalt, -50% Unmutsdauer durch Bevölkerungseinbußen
Salon	150		Astronomie	Einzigartiges französisches Gebäude (Observatorium), +25% Forschung, +1 kostenloser Künstler, kann 1 Bürger in einen Wissenschaftler verwandeln

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Seowon	200	3	Bildungswesen	Einzigartiges koreanisches Gebäude (Universität), +35% Forschung
Schieferwerk	150		Fließband	Einzigartiges japanisches Gebäude (Kohlekraftwerk), +10% Produktion, liefert Energie, -2 Gesundheit
Stallungen	60		Tierzucht	+2 Erfahrungspunkte für neue berittene Einheiten
Börse	200		Bankwesen	Einzigartiges englisches Gebäude (Bank), +65% Gold
Supermarkt	150		Kühltechnik	+1 Gesundheit durch Kühe, Wild, Schweine oder Schafe
Taoistische Pagode	300 (doppelt mit Kupfer)	+50%	Musik, Taoismus, drei taoistische Tempel	+2 Zufriedenheit, wenn der Taoismus Staatsreligion ist, kann 2 Bürger in Priester verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Weihrauch
Tempel (1 für jede Religion)	80	1	Priestertum, Tempelreligion	+1 Zufriedenheit, kann 1 Bürger in einen Priester verwandeln
Inka-Terrasse	60	2	Keramik	Einzigartiges Inka-Gebäude (Nahrungslager), speichert 50% Nahrung nach Wachstum, +1 Gesundheit durch Mais, Reis oder Weizen
Theater	50	3	Drama	+1 Zufriedenheit pro 10% Kulturrate, kann 2 Bürger in Künstler verwandeln, +1 Zufriedenheit durch Färbemittel
Handelsposten	60		Segeln	Einzigartiges Wikinger-Gebäude (Leuchtturm), kostenlose Beförderung zu Navigation I für Marineeinheiten, Wasser-Geländefelder liefern +1 Nahrung
Universität	200	3	Bildungswesen, Bibliothek	+25% Forschung
Stadtmauern	50 (doppelt mit Stein)		Steinmetzkunst	+50% Verteidigung (Einheiten ohne Schusswaffen)

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Nationale Wunder (maximal 2 pro Stadt)				
Verbotene Stadt	200	4	6 Gerichtsgebäude, 8 oder mehr Städte	Reduziert den Unterhalt in den umliegenden Städten
Globe Theatre	300	6	Drama, 6 Theater	Keine Unzufriedenheit in der Stadt, kann 3 Bürger in Künstler verwandeln
Eremitage	300 (doppelt mit Marmor)	+100%	Nationalismus	
Heldenepos	200 (doppelt mit Marmor)	4	Literatur, Kaserne in der Stadt, Einheit mit Erfahrungsstufe 5	+100% Produktion von Militäreinheiten in der Stadt
Eisenbearbeitung	700		Stahl, 6 Schmieden	+50 Produktion in Städten mit Eisen, +50% Produktion in Städten mit Kohle, kann 3 Bürger in Ingenieure verwandeln, -2 Gesundheit
Mount Rushmore	500 (doppelt mit Stein)	4	Faschismus	-25% Kriegsmüdigkeit in allen Städten
Nationalepos	250 (doppelt mit Marmor)	4	Literatur, Bibliothek in der Stadt	+100% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in der Stadt
Universität von Oxford	400 (doppelt mit Stein)	4	Bildungswesen, 6 Universitäten	+100% Forschung in der Stadt
Palast	160	2	4 oder mehr Städte	Erhebt diese Stadt zur Hauptstadt, reduziert den Unterhalt in umliegenden Städten, +1 Zufriedenheit
Rotes Kreuz	600	2	Medizin, 6 Krankenhäuser	Kostenlose Beförderung zu Sanitäter I für in der Stadt produzierte Einheiten

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Scotland Yard	500		Kommunismus	Ermöglicht die Produktion von Spionen in der Stadt
Wall Street	600		Kapitalgesellschaft, 6 Banken	+100% Gold, kann 3 Bürger in Händler verwandeln
West Point	800 (doppelt mit Stein)		Militärwesen, eine Einheit mit Erfahrungsstufe 5	+4 Erfahrungspunkte für neu produzierte Einheiten in der Stadt
Weltwunder				
Angkor Wat	500 (doppelt mit Stein)	8	Philosophie	+1 Produktion durch Priester in allen Städten, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Broadway	800	+50%	Elektrizität	Liefert 5 Musicals (+1 Zufriedenheit)
Chichen Itza	500 (doppelt mit Stein)	6	Gesetzgebung	+25% Verteidigung in allen Städten
Geburtskirche	Spezial	4	Christliche Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Christentum, verbreitet das Christentum, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Der Koloss	250 (doppelt mit Kupfer)	6	Metallguss, Schmiede, Küstenstadt	Alle Wasser-Geländefelder liefern +1 Gold
Dai Miao	Spezial	4	Taoistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Taoismus, verbreitet den Taoismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Eiffelturm	1250 (doppelt mit Eisen)	6	Funkwesen, Schmiede	Kostenloser Funkturm in jeder Stadt
Die Große Bibliothek	350 (doppelt mit Marmor)	8	Literatur, Bibliothek	2 kostenlose Wissenschaftler in der Stadt

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Der Große Leuchtturm	200	6	Steinmetzkunst, Leuchtturm, Küstenstadt	+2 Handelswege in allen Küstenstädten
Hagia Sophia	550 (doppelt mit Marmor)	8	Maschinenbau	Bautrupps errichten Modernisierungen 50% schneller
Die Hängenden Gärten	300 (doppelt mit Stein)	6	Mathematik, Aquädukt	+1 Gesundheit in allen Städten, +1 Bevölkerung in allen Städten
Hollywood	1000	+50%	Massenmedien	Liefert 5 Filmhits (+1 Zufriedenheit)
Kasho Vishwanath	Spezial	4	Hinduistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Hinduismus, verbreitet den Hinduismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Kong Miao	Spezial	4	Konfuzianische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Konfuzianismus, verbreitet den Konfuzianismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Kreml	1000 (doppelt mit Stein)		Kommunismus	-50% Kosten für beschleunigte Produktion
Mahabodhi	Spezial	4	Buddhistische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Buddhismus, verbreitet den Buddhismus, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Masjid al-Haram	Spezial	4	Islamische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Islam, verbreitet den Islam, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Notre Dame	650 (doppelt mit Stein)	10	Musik	+1 Zufriedenheit in allen Städten dieses Kontinents
Das Orakel	150	8 (doppelt mit Marmor)	Priestertum	1 kostenlose Technologie

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Der Parthenon	400 (doppelt mit Marmor)	10	Polytheismus	+50% Geburtenrate Großer Persönlichkeiten in allen Städten
Das Pentagon	1250		Fließband	+2 Erfahrungspunkte für neu produzierte Einheiten in allen Städten
Die Pyramiden	450 (doppelt mit Stein)	6	Steinmetzkunst	Ermöglichen Zugriff auf alle Regierungsstaatsformen
Rock 'n Roll	800	+50%	Funkwesen	Liefert 5 Hitsingles (+1 Zufriedenheit)
Sixtinische Kapelle	600 (doppelt mit Marmor)	10	Theologie	+2 Kultur pro Spezialist in allen Städten
Weltraumlift	2000 (doppelt mit Aluminium)		Robotertechnik	+50% Raumschiffproduktion in allen Städten
Spiralminarett	550 (doppelt mit Stein)	8	Göttliches Recht	+1 Gold durch alle Gebäude der Staatsreligion
Freiheitsstatue	1500 (doppelt mit Kupfer)	6	Demokratie, Schmiede	+1 kostenloser Spezialist in allen Städten auf diesem Kontinent
Stonehenge	120 (doppelt mit Stein)	8	Mystik	Ein kostenloses Monument in jeder Stadt, Weltkarte wird zentriert
Taj Mahal	700 (doppelt mit Marmor)	10	Nationalismus	Beginnt ein Goldenes Zeitalter
Artemis-Tempel	400 (doppelt mit Marmor)	8	Polytheismus	+100% Erträge durch Handelswege, +1 kostenloser Priester

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
Salomons Tempel	Spezial	4	Jüdische Heilige Stadt, Großer Prophet	+1 Gold pro Runde für jede Stadt mit Judentum, verbreitet das Judentum, kann 3 Bürger in Priester verwandeln
Drei-Schluchten-Damm	1750		Plastik	Liefert Energie für alle Städte auf diesem Kontinent
Große Mauer	250 (doppelt mit Stein)	2	Steinmetzkunst	Hindert Barbaren an der Grenzüberschreitung auf dem Kontinent, +100% Produktion Großer Generäle innerhalb der kulturellen Grenzen
Vereinte Nationen	1000		Massenmedien	Löst globale Wahlen aus, garantiert die Berechtigung für diplomatische Wahlen
Universität von Sankore	550 (doppelt mit Stein)	8	Papier	+2 Forschung durch alle Gebäude der Staatsreligion
Versailles	800 (doppelt mit Marmor)	10	Göttliches Recht	Reduziert den Unterhalt in umliegenden Städten
Projekte				
Apollo-Programm	1000 (doppelt mit Aluminium)		Raketentechnik	Wird für den Bau von Raumschiffteilen benötigt
Das Internet	2000 (doppelt mit Kupfer)		Glasfasertechnologie	Gewährt allen Zivilisationen Technologien, die von 2 bekannten Zivilisationen erforscht wurden
Manhattan Project	1500 (doppelt mit Uran)		Kernspaltung	Ermöglicht Atomraketen, gewährt Luftschutzkeller für alle Spieler
SDI	500 (doppelt mit Aluminium)		Satellitentechnologie	+75% Wahrscheinlichkeit für das Abfangen von Atomraketen

Name	Kosten	Kultur	Benötigt	Effekt
RS-Ummantelung	400 (doppelt mit Aluminium)		Raketentechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (5 erforderlich)
RS-Triebwerk	600 (doppelt mit Aluminium)		Satellitentechnologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (3 erforderlich)
RS-Motor	1000 (doppelt mit Aluminium)		Kernfusion, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Andockbucht	1200		Robotertechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Cockpit	800 (doppelt mit Kupfer)		Glasfasertechnologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Lebenserhaltung	600 (doppelt mit Kupfer)		Ökologie, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)
RS-Stasekammer	1000 (doppelt mit Kupfer)		Gentechnik, Apollo-Programm	Sieg Weltraumrennen (1 erforderlich)

CREDITS

Original Civilization Team

Original Creator of Civilization
Sid Meier

Sid Meier's Civilization IV Lead Designer
Soren Johnson

Warlords Team

Producer
Jesse Smith

Associate Producer
Clint McCaul

Designers
Alex Mantzaris
Tim McCracken
Paul Murphy
Ed Piper
Jon Shafer
Jesse Smith

Lead Artist
Steve Ogden

Art
Jerome Atherholt
Mike Bates
Rob Cloutier
Greg Cunningham
Greg Foertsch
Dorian Newcomb
Arne Schmidt
Jack Snyder
Seth Spaulding
Artie Weisen
Nathan Wright

Lead Programmer
Alex Mantzaris

3D Programmer
Jason Winokur

Additional Programming
Jon Shafer
Jesse Smith
Sergey Tiraspolsky

Lead Audio Designers
Mark Cromer
Michael Curran
Sound Designer
Adam Larossa

Composers
Mark Cromer
Michael Curran

Additional Music By
Jeff Briggs
Roger Briggs

Writers
Paul Murphy
Michael Soracoe

Quality Assurance Manager
Tim McCracken

Quality Assurance
Grant Frazier
Scott Wittbecker

Tools and Automation Engineer
Sergey Tiraspolsky

Manual
Paul Murphy

CEO / President
Steve Martin

Chief Creative Officer
Sid Meier

Firaxis Management

Chairman
Jeff Briggs

Executive Producer
Barry Caudill

Director of Technology
Bretton Wade

Director of Creative Resources
Seth Spaulding

Manager, Marketing and Media
Kelley Gilmore

Manager, Online Marketing
Dennis Shirk

Human Resources Manager
Susan Meier

Office Manager
Donna Rubb

IT Manager
Josh Scanlan

Additional

Introduction Movie
Janimation, Inc.

Voiceover Production / Post Production
Wave Generation

Voiceover Production Director
David Lipes

Scaleform Team
Brendan Tribe
Michael Antonov
Sven Dixon
David Cook
Andrew Reisse

Special Thanks

To the Frankenstein crew for all of their help!
To our supportive and loving families and friends.
The incredible Civilization IV community.

2K Games Publishing

President
Christoph Hartmann

VP Product Development
Greg Gobbi

VP Business Affairs
David Ismailer

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Development Manager
Jon Payne

Associate Producer
Jason Bergman

VP Marketing
Sarah Anderson

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product Manager
Christina Recchio

Associate Product Manager
Alison Moy

Director of Public Relations
Marcelyn Ditter

International PR Director
Markus Wilding

Sr. Public Relations Manager
Jay Boor

Media Specialist
Larry Stephens

Director of Operations
Dorian Rehfield

Art Director
Lesley Zinn

Web Manager
Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Game Analysts
Walt Williams
Jim Yang

Strategic Sales and Licensing Manager
Paul Crockett

Production Manager
Jack Scalici

Production Coordinator
Frank Fleizach

Special Thanks
Marc Berman
Bob Blau
David Boutry
Ryan Brant
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
David Gershik
Ting Lau
Susan Lewis
Xenia Mul
Nan Teh
Natalya Wilson
Peggy Yu

Quality Assurance Director
Lawrence Durham

Lead Tester
Angel Gonzalez

Senior Tester
Steve Allstead Jr.

Quality Assurance Team
Steve Bianchi
Nick Sporich
David Sanders
Brian Erzen
Carlos Thomas
Kameren Neal
Monty Bulchand
Kevan Killion
Cory Poudrier
Adam Scott
Jason Wilson
Justin Waller
Griffin Funk
Daniel Ferry

2K Games International

General Manager
Neil Ralley

International PR Director
Markus Wilding

International Marketing Director
Matthias Wehner

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

Licensing Director
Claire Roberts

2K Games International Development

Development Manger
Fernando Melo

Technical Producer
Sajjad Majid

Development Team
Dan Bailie
Denby Grace
Mark Ward
Simon Picard

Localisation Manager
Scott Morrow

Localisation Teams
Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K Games International QA

QA Manager
Chris Rowley

QA Localisation Supervisor
Iain Willows

QA Supervisor
Dom Giannone

Mastering Engineer
Wayne Boyce

QA Lead Technicians
Arsenio Formoso
Steve Manners

Babel Media Localisation QA Team

QA Manager
Simon Lawrence

Project Manager
Martina Kuel

QAC
Stephen Alexander

Testers
Hoang-Minh Luu
Adele Dalena
Eva-Maria Walter
Bruno Diez
Maria Guruceta

European Publishing Team

Adrian Lawton
Alexander Harlander
Ana Lafuente
Andreas Traxler
Anthony Dodd
Ben Payne
Ben Seccombe
Corrine Herbault
Cristiana Colombo
David Powell
Emmanuel Tramblais
Fabio Gusmaroli
Federico Clonfero
Gabby Fitzgerald
Giovanni Oldani
Heinz Henn
James Crocker
James Ellingford
James Quinlan
Jan Sturm
Jochen Färber
Jochen Till
Jon Broadbridge
Jonnie Bryant
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Leigh Harris
Mark Jackson
Mark Lugli
Monica Puricelli
Nasko Fejza
Nico Grupp
Olivier Troit
Onno Bos
Patrick Grigutsch
Raquel Garcia Gonzalez
Sandra Dosch
Sandra Melero
Sandrine Chatrenet
Sarah Seaby
Serhad Koro
Simon Ramsey
Sylvie Barret
Rob Bartholomew
Thomas Mahoney
Tom Baker
Tracey Chaplin
Valentine Heliot
Warner Guinée
Zoran Roso

2K International - China

Animators
Xu Jie
Shen Hu
Jin Yi
Yuan Zhi Wei

Artists
Shi Wen Jun
Ding Quan Qi

Game Designers
Xiong Jie
Chen Qiang Pan
Chen Mu
Zou Jun Jie

Programmers
Sun Ting
Lin Yin
Yang Jin Hui

Sound Designer
Yang Jie

Producer
Liu Jing

General Manager
Julien Bares

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

Take 2 Interactive
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN

Microsoft and Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom.

KUNDENDIENST

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spieletipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support. Auf www.take2.de finden Sie in der Sektion SUPPORT allgemeine Lösungshilfen, Patches und ein komfortables Support-Formular, mit dem Sie uns schnell und einfach Ihre technischen Fragen übermitteln können.

So kommen Sie direkt zum Online-Komfort-Formular: **www.take2.de/onlinesupport**

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 64 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Wir bieten Ihnen zwei Arten des technischen Telefon-Supports an:

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere neue Express-Hotline, die Ihnen täglich zur Verfügung steht.

Tel: 0900 – 1 393 493

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Eine günstigere Option stellt unsere Standard-Hotline dar, die montags bis freitags erreichbar ist.

Sie sollten für das Telefonat mit der Standard-Hotline unbedingt den EAN-Code Ihres Spiels und - sofern vorhanden - Ihren persönlichen Support-Code parat haben. Denn diese Hotline können Sie nur mit dem EAN-Code nutzen. Den 13-stelligen EAN-Code finden Sie unterhalb des Strichcodes auf der Rückseite der Verpackung. Einen persönlichen Support-Code (gilt dann für alle von Ihnen erworbenen Take2-Spiele) erhalten Sie entweder telefonisch von unserem Support-Team oder vorab, wenn Sie sich beim Online-Support registrieren.

Tel: 0900 – 1 392 492

Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr (0,62 € / Minute)

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0900 – 1 391 491

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-CD/DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Disctausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disctausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578
SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

Die Auswahl gemeinfreier klassischer Musik mit freundlicher Genehmigung von Naxos of America Inc.

John Adams Publishers:	John Adams Masters:
Boosey and Hawkes	Nonesuch Records
Music Sales West	E M I Classics
Associated Music Publishers	Naxos of America Inc.

Teile dieser Software sind unter Lizenz enthalten. © 2005 Numerical Design, LTD.

Alle Rechte vorbehalten.

Verwendet Bink Video. Copyright ©1997-2005 RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991 - 2005 RAD Game Tools, Inc.

Teile dieser Software sind unter Lizenz enthalten. © 2005 Scaleform Corporation.

Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software sind unter Lizenz enthalten. © 2005 Numerical Design, LTD.

Dieses Produkt enthält von GameSpy Industries, Inc. lizenzierte Software-Technologie. © 1999 - 2005 GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Enthält orchestrale Ausschnitte aus der Sammlung der Wiener Symphoniker.

Die Erdabbildung des Hauptmenüs basiert auf dem Bild "Blue Marble" von Reto Stöckli, NASA Earth Observatory Cinematics mit freundlicher Genehmigung von Liquid Development, LLC und Brain Zoo Studios.

Skripte von PEN Productions mit freundlicher Genehmigung von Paul Neale (www.paulneale.com).

Speex Codec © 2002 - 2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation

Der Weitergabe und die Verwendung in Form von Quellcode und in binärer Form, mit oder ohne Modifikationen, sind unter der Einhaltung folgender Bedingungen gestattet:

- Bei der Weitergabe des Quellcodes müssen die oben genannten Urheberrechtsbestimmungen, die Liste der Bedingungen und die folgende Abschlussklausel beibehalten werden.
- Bei der Weitergabe in binärer Form müssen die oben genannten Urheberrechtsbestimmungen, die Liste der Bedingungen und die folgende Abschlussklausel in der Dokumentation und/oder anderen enthaltenen Materialien beibehalten werden.
- Weder der Name der Xiph.org Foundation noch die Namen der Mitarbeiter dürfen für die Unterstützung oder die Bewerbung von Produkten, die von dieser Software abgeleitet wurden, ohne ausdrückliche, vorherige schriftliche Genehmigung verwendet werden.

Jetzt registrieren und viele Extras kassieren

Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:

- Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

So werden Sie Mitglied der 2K Games Community:
www.2kgames.de/register

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter **www.2kgames.de/register** geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.

Hinweis zum Datenschutz: Ihre Daten werden nur von Take 2 Interactive genutzt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie können jederzeit die Mitgliedschaft in der 2K Games Community kündigen – ohne jegliche Kosten. Ihre Daten werden dann sofort gelöscht.